This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

A propos de ce livre

Ceci est une copie numérique d'un ouvrage conservé depuis des générations dans les rayonnages d'une bibliothèque avant d'être numérisé avec précaution par Google dans le cadre d'un projet visant à permettre aux internautes de découvrir l'ensemble du patrimoine littéraire mondial en ligne.

Ce livre étant relativement ancien, il n'est plus protégé par la loi sur les droits d'auteur et appartient à présent au domaine public. L'expression "appartenir au domaine public" signifie que le livre en question n'a jamais été soumis aux droits d'auteur ou que ses droits légaux sont arrivés à expiration. Les conditions requises pour qu'un livre tombe dans le domaine public peuvent varier d'un pays à l'autre. Les livres libres de droit sont autant de liens avec le passé. Ils sont les témoins de la richesse de notre histoire, de notre patrimoine culturel et de la connaissance humaine et sont trop souvent difficilement accessibles au public.

Les notes de bas de page et autres annotations en marge du texte présentes dans le volume original sont reprises dans ce fichier, comme un souvenir du long chemin parcouru par l'ouvrage depuis la maison d'édition en passant par la bibliothèque pour finalement se retrouver entre vos mains.

Consignes d'utilisation

Google est fier de travailler en partenariat avec des bibliothèques à la numérisation des ouvrages appartenant au domaine public et de les rendre ainsi accessibles à tous. Ces livres sont en effet la propriété de tous et de toutes et nous sommes tout simplement les gardiens de ce patrimoine. Il s'agit toutefois d'un projet coûteux. Par conséquent et en vue de poursuivre la diffusion de ces ressources inépuisables, nous avons pris les dispositions nécessaires afin de prévenir les éventuels abus auxquels pourraient se livrer des sites marchands tiers, notamment en instaurant des contraintes techniques relatives aux requêtes automatisées.

Nous vous demandons également de:

+ *Ne pas utiliser les fichiers à des fins commerciales* Nous avons conçu le programme Google Recherche de Livres à l'usage des particuliers. Nous vous demandons donc d'utiliser uniquement ces fichiers à des fins personnelles. Ils ne sauraient en effet être employés dans un quelconque but commercial.

+ *Ne pas procéder à des requêtes automatisées* N'envoyez aucune requête automatisée quelle qu'elle soit au système Google. Si vous effectuez des recherches concernant les logiciels de traduction, la reconnaissance optique de caractères ou tout autre domaine nécessitant de disposer d'importantes quantités de texte, n'hésitez pas à nous contacter. Nous encourageons pour la réalisation de ce type de travaux l'utilisation des ouvrages et documents appartenant au domaine public et serions heureux de vous être utile.

+ *Ne pas supprimer l'attribution* Le filigrane Google contenu dans chaque fichier est indispensable pour informer les internautes de notre projet et leur permettre d'accéder à davantage de documents par l'intermédiaire du Programme Google Recherche de Livres. Ne le supprimez en aucun cas.

+ *Rester dans la légalité* Quelle que soit l'utilisation que vous comptez faire des fichiers, n'oubliez pas qu'il est de votre responsabilité de veiller à respecter la loi. Si un ouvrage appartient au domaine public américain, n'en déduisez pas pour autant qu'il en va de même dans les autres pays. La durée légale des droits d'auteur d'un livre varie d'un pays à l'autre. Nous ne sommes donc pas en mesure de répertorier les ouvrages dont l'utilisation est autorisée et ceux dont elle ne l'est pas. Ne croyez pas que le simple fait d'afficher un livre sur Google Recherche de Livres signifie que celui-ci peut être utilisé de quelque façon que ce soit dans le monde entier. La condamnation à laquelle vous vous exposeriez en cas de violation des droits d'auteur peut être sévère.

À propos du service Google Recherche de Livres

En favorisant la recherche et l'accès à un nombre croissant de livres disponibles dans de nombreuses langues, dont le français, Google souhaite contribuer à promouvoir la diversité culturelle grâce à Google Recherche de Livres. En effet, le Programme Google Recherche de Livres permet aux internautes de découvrir le patrimoine littéraire mondial, tout en aidant les auteurs et les éditeurs à élargir leur public. Vous pouvez effectuer des recherches en ligne dans le texte intégral de cet ouvrage à l'adresse `http://books.google.com`

ANNEX

ANNEX

LES
QUATRE JEUX
DE
DAMES.

Décret de la Convention nationale, concernant les contrefacteurs, rendu le 10 juillet 1793, l'an II de la République.

La Convention nationale, après avoir entendu le rapport de son comité d'instruction publique, décrète ce qui suit :

ART. I. Les auteurs d'écrits en tout genre, les compositeurs de musique, les peintres et dessinateurs, qui feront graver des tableaux ou dessins, jouiront durant leur vie entière, du droit exclusif de vendre, faire vendre, distribuer leurs ouvrages dans le territoire de la république, et d'en céder la propriété en tout ou en partie.

II. Leurs héritiers ou leurs cessionnaires jouiront du même droit pendant l espace de dix ans, après la mort des auteurs.

III. Les officiers de paix seront tenus de faire confisquer à la réquisition et au profit des auteurs, compositeurs, peintres ou dessinateurs et autres, leurs héritiers ou cessionnaires, tous les exemplaires des éditions imprimées ou gravées sans la permission formelle et par écrit des auteurs.

IV. Tout contrefacteur sera tenu de payer au véritable propriétaire une somme équivalente au prix de trois mille exemplaires de l'édition originale.

V. Tout débitant d'édition contrefaite, s'il n'est pas reconnu contrefacteur sera tenu de payer au véritable propriétaire, une somme équivalente au prix de cinq cents exemplaires de l'édition originale.

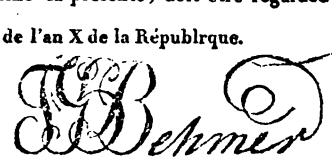
VI. Tout citoyen qui mettra au jour un ouvrage, soit de littérature ou de gravure, dans quelque genre que ce soit, sera obligé d'en déposer deux exemplaires à la bibliothèque nationale, ou au cabinet des estampes de la république, dont il recevra un reçu signé par le bibliothécaire ; faute de quoi il ne pourra être admis en justice pour la poursuite des contrefacteurs.

VII. Les héritiers de l'auteur d'un ouvrage de littérature ou de gravure, ou de toute autre production de l'esprit ou du génie qui appartiennent aux beaux arts, en auront la propriété exclusive pendant dix années.

Je déclare que je poursuivrai devant les tribunaux tout contrefacteur, distributeur ou débitant d'édition contrefaite. J'assure même aux citoyens qui me feront connaître le contrefacteur, distributeur ou débitant, la moitié des dédommagemens que la loi accorde.

Je préviens en conséquence le public que toute édition qui ne sera pas signée comme la présente, doit être regardée comme contrefaçon.

Metz, le 10 Nivôse de l'an X de la République.



Games

LES QUATRE JEUX DE DAMES,

POLONAIS, ÉGYPTIEN, ÉCHECS, ET A TROIS PERSONNES;

Avec les damiers et pions nécessaires:
Ainsi qu'une méthode générale pour varier les jeux de dames à l'infini.

SUIVIS

D'un volume de planches contenant 400 coups de dames à la polonaise, instructifs et brillans, dessinés chacun sur un damier.

PAR J. G. LALLEMENT,

Membre de la ci-devant Société des Sciences, et des Arts de Metz.

1.er VOLUME, 1.ere PARTIE,
Contenant le jeu à la polonaise.

A METZ,
Chez l'Auteur, à l'hôtel de l'Intendance, et chez BEHMER, Editeur et propriétaire, rue de la Paix.

AN X. (1802.)

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
899410A
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS
R 1907 L

TABLE
DES MATIÈRES.

1.er volume 1.ère partie.

PRÉFACE de l'éditeur. page 5

JEU DE DAMES A LA POLONAISE.

Elémens du jeu. 8
Règles. 11
Observations générales sur les règles des différens jeu de dames. 21
Exemples et développemens sur les règles. 22
Du coup. 40
Du tant pour tant. 44
Du coup de repos. 47
Des lunettes. 49
Du pion en prise. 50
De la dame. 51
Préceptes généraux. 54
Des parties combinées. 63
De l'utilité des coups et fins de parties dessinés dans le second volume. 67
De leur usage. 73
Parties entières. 83
Exécution des coups ou manière de les jouer. 91

pages.
Des raffles de pions et maximum des prises sur le damier polonais. 200
Solution du problême du cit. Lallement, proposé n.° 407 du second volume. 208

1.er volume 2.e partie.

INTRODUCTION aux 3 nouveaux jeux de dames à cases triangulaires. 211

JEU DE DAMES A L'ÉGYPTIENNE.

Elémens. 218
Règles. 223
Exemples et développemens pour l'intelligence des règles. 236
Parties entières. 255

JEU DE DAMES-ÉCHECS.

Introduction. 262
Elémens. 264
Règles. 266
Exemples et développemens pour l'intelligence des règles. 280
Parties entières. 286
Coup forcé pour gagner dans six coups, avec deux dames contr'une, soit aux dames à l'égyptienne, soit aux dames-échecs. 293
Raffle de 40 pions sur le damier égyptien. 294

pages.

JEU DE DAMES A TROIS.

Introduction. 295
Elémens. 303
Règles. 306
Exemples et développemens pour l'intelligence des règles. 326
Parties entières. 346
Maximum des pions sur le damier à trois. 354

MÉTHODE GÉNÉRALE

Pour varier les jeux de dames à l'infini. 356
Tableau analytique des élémens et règles constitutifs des jeux de dames. (Voyez dans le porte-feuille du 3.e volume.) idem.
Tableau comparatif des jeux de dames français, polonais, égyptien, Échecs et à trois. 360
Procédés à suivre pour la réductions des damiers. 376
Manière de tracer les damiers unicolor que l'auteur propose de substituer aux damiers bicolor, pour jouer à la française et à la polonaise. 379
Modèle du damier unicolor. 381

Fin de la Table.

ERRATA.

Premier volume. 1.re et 2.e parties.

Page 32 ligne	6. Le pion 3, *lisez* 33.
36	3. Prennent à 31, *lisez* 21.
214	5. Marche sur 3, *lisez* : 71
214	6. *Effacez* : en outre.
214	25. De 26 aux dames triangulaires, *lisez* : de 52 aux dames-échecs.
225	13 et 17. Lorsqu'il, *lisez* : lorsqu'elle.
304	4. Se psoe, *lisez* : se pose.
307	1.re Celui qui a gagné la partie, *lisez* : le vainqueur.
322	Après art. XXXIV, *ajoutez* : voyez page 343.
323	Après art. XXXVIII, *ajoutez* : voyez page 343.
349	Effacez entièrement la note (a).
353	Il s'est glissé une faute sur plusieurs exemplaires dans les quatre premières lignes de la colonne des noirs.

Noirs *lisez* :	Noirs
67 à 68	67 à 68
67 à 68	68 à 67
68 à 57	67 à 68
57 à 47	68 à 47.

Second volume.

Au-dessus du damier n.° 27, *ajoutez* : (N. J. 3 à 8.)

Troisième volume.

Sur le grand tableau analytique, au §. T. ; *ajoutez* : 64 *bis* à dextre, à senestre et horizontalement à droite et à gauche.

PRÉFACE.

RIEN de plus estimable, sans doute, que le zèle qui porte aujourd'hui une foule de bons esprits vers la composition des livres classiques, et des ouvrages destinés à l'instruction de la jeunesse. Ne pourrait-on pas à juste titre, faire entrer dans le complément de l'éducation, les soins qui consistent à diriger les plaisirs de l'enfance? Il faut, sans contredit, aux jeunes gens des jeux où il y ait du mouvement et de l'exercice; ce qui n'est pas moins utile à leur santé qu'au développement de leurs forces. Mais comme les jeux sédentaires leur sont également indispensables, il est bon de porter leur attention *uniquement* vers ceux qui joignent quelque utilité à l'agrément. Très-certainement on ne saurait ranger de ce nombre les jeux de cartes et de dez. Les enfans qui ne les jouent jamais que par imitation, et, sans y prendre un vrai plaisir, ne peuvent qu'y puiser le germe de l'avidité et des autres petites passions dangereuses à dévelop-

per en eux. Pourquoi ne pas leur donner *uniquement* de ces jeux simples, innocens, qui se refusent aux calculs de la cupidité, qui fixent l'attention sans la fatiguer, excitent l'émulation, et disposent l'esprit à la justesse des apperçus, de même qu'ils l'exercent à une plus grande sagacité? Toutes ces qualités appartiennent aux jeux de Dames plus particulièrement qu'à tout autre; aussi sont-ils encore entre les mains de presque tous les enfans, malgré l'espèce de défaveur que les gens du bel air avaient affecté de jetter sur ces vieux jeux. Peut-être était-ce par cela même que le jeu de Dames était devenu universel, et en quelque sorte trivial, que l'on avait cessé de l'adopter dans les grands sallons. Le bon ton aurait-il permis que des gens de qualité s'amusassent comme tout le monde? Maintenant que nous voilà revenus vers des idées raisonnables, restituons à l'ancien jeu de Dames une prééminence qu'il n'aurait jamais dû perdre. Faisons le servir d'amusement non-seulement aux enfans, aux jeunes gens, mais à tous les âges, à toutes les classes. Il appartient également à l'homme de cabinet qui y

retrouve matière à exercer son esprit, comme aux gens désœuvrés et inattentifs, qui ne se donnent pas le temps de combiner. Ces derniers aimeront à trouver dans les trois jeux nouveaux que l'on offre ici au public, une nouveauté piquante, et propre à varier leurs plaisirs, ainsi qu'à en prolonger la durée. Mais c'est principalement aux calculateurs profonds que l'on se plaît à offrir cet ouvrage; les jeux nouveaux présenteront à leurs combinaisons un champ bien plus vaste, et les 400 coups de Dames à la polonaise exciteront singulièrement leur attention. C'est là, c'est par cette étude, qu'un bon joueur acquerera une force nouvelle, et qu'un joueur médiocre ne tardera pas à devenir très-fort.

JEU
DE DAMES A LA POLONAISE.

Elémens du jeu de Dames à la polonaise.

Ce jeu se joue à deux avec un damier et 40 pions.

Le damier (voyez celui dessiné tome deux n.° 1.er), est un quarré parfait divisé en 100 autres alternativement noirs et blancs, appellés cases.

Les *pions* sont des disques, ordinairement de bois ou d'ivoir, dont le diamètre ne doit pas excéder le côté d'une des cases, et leur épaisseur, pour être commode, doit avoir le quart de leur diamètre lorsqu'il n'est que d'un pouce, et le cinquième seulement lorsqu'il est de 2 pouces.

L'un des joueurs a 20 pions qui doivent porter une couleur ou marque distinctive des 20 pions qu'a l'autre joueur.

Le damier se place entre les deux joueurs, de manière qu'ils ayent chacun la grande ligne blanche à leur gauche, et le trictrac à leur droite.

La *grande ligne*, appellée aussi la *ligne du milieu*, est la diagonale

composée des dix cases blanches numérotées 5, 10, 14, 19, 23, 28, 32, 37, 41 et 46.

Le *trictrac* est pour l'un des joueurs les cases 1 et 6, et pour l'autre les cases 45 et 50.

On a numéroté les 50 cases blanches, non-seulement parce qu'elles sont les seules sur lesquelles se placent et se jouent les pions; mais encore afin de pouvoir mieux et plus facilement indiquer leur position et leur marche; par les mêmes motifs, et pour abréger le discours, les joueurs seront désignés ci-après par la couleur de leurs pions : *les blancs*, *les noirs*.

Le joueur des noirs place ses pions sur les 20 premières cases blanches du damier, et le joueur des blancs place les siens sur les 20 dernières, en sorte qu'il reste, entre les deux jeux, un intervale de 10 cases vuides, sur lesquelles se jouent les premiers coups. Voyez tome 2 la figure n.° 1 qui représente un damier sur lequel les pions sont arrangés comme ils doivent l'être pour commencer une partie.

On pourrait, comme en Allema-

gne, placer les pions sur les cases noires, mais en France, on préfère les mettre sur les blanches, parce que cela fatigue moins la vue.

Des règles du jeu de dames à la polonaise.

Les principes et le fond du jeu de dames à la polonaise sont les mêmes que ceux du jeu à la Française, et leurs règles ne diffèrent qu'autant qu'à ce dernier jeu les pions ne prennent pas en arrière, et que les dames ne parcourent pas toute l'étendue des lignes, comme à celui à la polonaise, ne pouvant jamais sauter à la fois deux cases vuides et contigues en marchant ni même en prenant.

Les 22 règles que l'on présente ici contiennent non-seulement les 43 publiées par Manoury, mais encore deux autres qu'il avait omises et dont l'une est bien essentielle, puisque c'est elle qui détermine dans quelles circonstances on a perdu ou gagné la partie. Voyez les articles 7 et 21.

On a renvoyé à la fin des règles les exemples et les explications qu'on

a cru nécessaires aux commençans pour l'intelligence de quelques articles qui pourraient leur en paraître susceptibles.

Règles du jeu de dames à la polonaise.

1.

L'on joue l'un après l'autre ; si l'un des joueurs reçoit un avantage il joue le premier à toutes les parties, sinon chacun les commence à son tour, en tirant au sort à la première. *Jouer* c'est porter un pion (*ou dame*) d'une case sur une autre.

2.

Dame touchée Dame jouée.

En conséquence de cet axiôme dès qu'on a touché un de ses *pions* (*ou dames*) lorsque l'on est en tour, on est obligé de le jouer, s'il est *jouable*, c'est-à-dire, s'il peut marcher en avant ou prendre en arrière ; mais on est maître de le jouer où l'on veut tant qu'on ne l'a pas quitté, et dès qu'on l'a quitté le coup

est réputé joué. Ainsi avant de toucher un ou plusieurs *pions* (*ou dames*) pour les arranger, il faut dire *j'adoube*, sans quoi l'adversaire peut vous faire jouer celui des *pions* (*ou dames*) touchés qu'il voudra.

3.

Il n'y a pas de faute à jouer, soit un de ses *pions* (*ou dames*) qui n'est pas jouable, soit un de ceux de son adversaire; mais si l'on fait une fausse marche non prévue par les règles, (1) l'adversaire à le choix de tenir le faux coup pour bon ou de faire rejouer en règle.

4.

Le pion, lorsqu'il n'a pas à prendre, ne peut marcher qu'en avant, soit à droite soit à gauche, en n'avançant que d'un pas à la fois, c'est-à-dire, d'une case; mais quand il a

(1) Par exemple, marcher horisontalement ou verticalement, avancer un pion de plusieurs cases à-la-fois lorsqu'il n'a pas à prendre, ou vouloir prendre des pions qui ne sont pas en prise, etc.

à prendre, il fait autant de pas qu'il trouve de *pions* (*ou dames*) en prise et il peut alors marcher en arrière.

5.

Un *pion* (*ou une dame*) peut être en prise de deux manières : 1.° par une dame ennemie lorsqu'il se trouve médiatement ou immédiatement et en ligne droite entre cette dame et une ou plusieurs cases vuides ; 2.° par un pion ennemi lorsqu'il se trouve en ligne droite et sans case intermédiaire, entre ce pion ennemi et une case vuide.

Dans l'un et l'autre cas si c'est à l'adversaire à jouer il fait sauter son *pion* (*ou sa dame*) sur celui ou celle en prise, se place sur la case vuide qui est au-delà, et enlève le *pion* (*ou la dame*) qui était en prise. Néanmoins s'il en trouve plusieurs de la même couleur entre chacun desquels il y ait une case vuide, il n'enlève pas encore ce premier *pion* (*ou cette première dame*) mais il continue de sauter par-dessus les suivans, se place à la dernière case vuide, il enlève seulement alors tous les *pions* (*ou dames*) ennemis par-dessus lesquels

il a sauté, et il les conserve devant lui comme n'étant plus du jeu.

6.

Le *pion* (*ou la dame*) qui prend peut passer plusieurs fois sur la même case vuide, mais il ne peut repasser sur le même *pion* ni sur la même *dame*, attendu qu'on ne peut pas le prendre deux fois.

7.

Si par mépríse on enlève ses propres *pions* (*ou dames*) on ne peut les replacer sur le damier que du consentement de son adversaire.

8.

Si ayant plusieurs *pions* (*ou dames*) à prendre, on ne les enlève pas tous, encore bien que l'on ait fait sauter régulièrement le sien sur chacun d'eux, on ne peut reprendre ceux qu'on a laissés que du consentement de l'adversaire, qui est même en droit de souffler le *pion* (*ou la dame*) avec lequel on a pris.

9.

Souffler, c'est enlever du damier le

pion (*ou la dame*) qui n'a pas pris tout ce qu'il devait prendre : après avoir soufflé l'on joue son coup à l'ordinaire, parce que *souffler n'est pas jouer*.

10.

Toutes les fois qu'un joueur est en droit de souffler il est libre de le faire ou non ; s'il souffle, le coup demeure joué tel qu'il est ; s'il ne veut pas souffler il a le choix, ou de laisser les choses telles qu'elles sont, ou de forcer son adversaire de prendre et de rejouer son coup en règle ; mais sitôt qu'il a touché le *pion* (*ou la dame*) soufflable, il n'a plus à choisir, il est forcé de souffler.

11,

Quand on a joué on ne peut plus souffler ni forcer de prendre ; mais on le peut de nouveau, lorsqu'on est en tour de jouer, si l'adversaire a négligé, même depuis plusieurs coups, de prendre tout ce qui était en prise.

12,

L'adversaire a le droit de souffler le *pion* (*ou la dame*) qui ne prend

pas, ou qui ayant à prendre de plusieurs côtés, ne prend pas du côté du plus grand nombre, et à nombre égal du côté du plus fort. Dans ces cas une dame est plus forte qu'un pion ; mais comme lui elle ne compte que pour un ; ainsi il faut prendre trois pions de préférence à deux dames et une dame de préférence à un pion.

13.

Lorsqu'un pion est arrivé et reste placé sur une des cinq cases les plus éloignées de son joueur, l'adversaire doit le damer en le couvrant d'un pion de même couleur, pris hors du damier ; dès lors il est dame et cesse d'être pion : mais il ne suffit pas pour être damé qu'un pion passe sur une de ces cinq cases (qui sont pour les blancs celles numérotées 1, 2, 3, 4 et 5, et pour les noirs 46, 47, 48, 49 et 50). Il faut encore qu'il y reste par un coup qui s'y termine, en sorte qu'il n'ait plus rien à prendre, sans quoi il continue son chemin et reste pion.

14.

La dame a le droit de marcher et de prendre comme le pion; elle peut en outre, lorsqu'elle n'a pas à prendre, marcher en arrière aussi bien qu'en avant, et traverser à-la-fois la totalité ou plusieurs des cases vuides qui lui sont contigües en ligne droite; conséquemment elle peut parcourir d'un bout à l'autre les lignes qu'elle occupe seule: enfin lorsqu'elle a à prendre elle peut non-seulement faire ce qui vient d'être dit, mais encore changer de direction à droite et à gauche, tant qu'elle trouve à se mettre en ligne droite avec des pions (*où des dames*) en prise, et faire ainsi quelquefois le tour du damier.

15.

Lorsque deux joueurs qui ne se font pas avantage restent, à la fin d'une partie, l'un avec trois dames et l'autre avec une seulement, la partie est forcément remise, et doit se quitter aussitôt que le joueur de la dame unique occupe seul la ligne du milieu, et qu'il peut jouer sans la quitter et sans être pris du coup.

16.

Si, au contraire, c'est le joueur des trois dames qui a la ligne du milieu, la partie n'est pas décidément remise, (parce qu'il y a pour gagner plusieurs coups qui peuvent réussir); mais alors il ne peut obliger son adversaire à jouer plus de vingt coups s'il ne lui donne pas la remise, ni plus de vingt-cinq s'il la lui donne.

17.

Le joueur de la dame unique ne peut refuser de jouer le nombre de coups fixés par l'article 16, quand même pendant leur exécution son adversaire viendrait à quitter la grande ligne, et réciproquement celui-ci ne peut les excéder sous le prétexte que le coup excédent qui ferait gagner la partie est la suite nécessaire du précédent. Ainsi la partie est remise si elle n'est pas gagnée lorsque le vingtième ou le vingt-cinquième coup est complet, et pour qu'il le soit il faut que chaque adversaire ait joué vingt ou vingt-cinq fois, depuis qu'ils sont réduits, l'un à trois dames et l'autre à une.

18.

Celui qui n'a plus qu'une dame peut offrir à son adversaire qui en a deux et un pion, ou une et deux pions, de lui damer son pion ou ses deux pions, en les laissant à leur place, afin de compter tout de suite les coups limités ; et en cas de refus il est en droit de quitter la partie comme remise.

19.

Quand un joueur fait à l'autre l'avantage de la demie, du tiers ou du quart de la remise ou du pion, (1) ils sont tous deux obligés de jouer les deux, les trois ou les quatre parties qui forment l'intégrité, la plénitude du jeu, parce que dans ces cas, deux, trois ou quatre parties n'en font qu'une, et le même nombre de parties doit avoir lieu pour la revanche, pour le tout, etc.

---

(1) Faire avantage de la remise, c'est convenir que celui qui le reçoit aura gagné la partie si elle est remise, et faire avantage d'un pion c'est jouer avec 19 pions et son adversaire avec 20.

Ainsi faire avantage de la demie, du tiers, ou du quart de la remise ou du pion, c'est convenir de jouer deux, trois ou quatre parties et de ne faire l'avantage entier de la remise ou du pion qu'à la première.

20.

Quoique les règles d'un jeu ne soient applicables qu'aux joueurs, l'équité, l'usage et les égards que l'on se doit en société suffisent pour établir que les spectateurs n'ont pas le droit d'interrompre ni de parler sur un coup, tant qu'il n'est pas joué ou peut se représenter, et qu'ils ne doivent pas même avertir des fausses marches.

Conséquemment si quelqu'un donne un avis à l'un des joueurs, même indirectement, et que celui-ci en profite et gagne la partie, on peut exiger que celui qui a parlé paye pour le perdant et pour ceux qui pariaient pour lui.

21.

On perd la partie quand on la quitte, quand on refuse de prendre, et enfin quand le premier on n'a plus de pions ni de dames ou que l'on ne peut plus jouer ceux qui restent.

22.

Tout coup contesté sera décidé d'après les règles qui viennent d'être établies. Si la contestation tient à un fait elle sera décidée par les specta-

teurs qui seront invités de s'expliquer; mais ceux qui pariaient ne pourront être entendus en faveur de celui pour qui ils pariaient.

Fin des règles.

Observations générales sur les règles des différens jeux de dames.

Les règles doivent être suivies à la rigueur, car en général tout jeu où l'on se fait grace est insipide et n'attache plus. Cette vérité se fait encore mieux sentir aux jeux de dames où les fautes sont le jeu même, où l'on ne s'applique qu'à en faire faire, et à en éviter, où l'attention fait presque tout, où il n'y aurait plus ni gain ni perte s'il y avait des graces, et où enfin il est humiliant d'en demander et injuste d'en recevoir, puisqu'alors la partie cesse d'être égale.

En effet, supposons un joueur qu'on ne soufflerait pas, qu'on avertirait de prendre et auquel on remettrait ses fausses marches, ses faux coups, ses pions touchés, en un mot toutes ses fautes; ce joueur là serait bien

plus à l'aise que son adversaire ; n'étant plus occupé que d'un objet, (celui de combiner) il pourrait y donner plus de soins et plus d'application que l'autre, qui étant obligé d'être à tout, a nécessairement son attention partagée entre les diverses parties de son jeu.

Les graces ont d'ailleurs des inconvéniens ; d'abord celui d'être matières à disputes et à reproches. Ecoutez un joueur, jamais la grace qu'il a reçue, ne vaut celle qu'il a faite, et puis si celui qui en a reçu gagne la partie, y a-t-il bien du mérite à cela ? et si l'on joue de l'argent y a-t-il bien de la délicatesse à le conserver ? Il est donc mieux de ne faire ni de recevoir aucune grace, c'est-à-dire, de jouer à la rigueur.

Exemples sur quelques-unes des règles du jeu de dames à la polonaise. (N.a Ces exemples sont dessinés sur une feuille placée à la fin de ce volume.)

2.e RÈGLE.

On ne peut trop exhorter les

joueurs à se tenir rigueur sur le pion touché; si l'on est dans l'incertitude, dans l'embarras, les yeux suffisent pour l'examen : on avoue que cela est peut-être plus difficile, ou du moins plus gênant, mais ce sont précisément cette difficulté ou cette gêne qui en exerçant le talent du joueur font la beauté du jeu.

Exemples de pions jouables et non jouables. (*Voyez damier n.°* 1.)

Les pions 14, 21, 28, 29, 31 et 39 sont jouables; savoir: le pion 31 en prenant en avant ou en jouant sur 26, le pion 33 en prenant en arrière, et les quatre autres en marchant en avant sans rien prendre.

Les pions 27, 32, 36 et 38 sont non jouables, parce qu'ils n'ont rien à prendre en arrière et que les cases sur lesquelles ils pourraient jouer sont occupées par des pions qui ne sont pas en prise.

3.e RÈGLE.

Exemples de fausse marche non prévue par les règles. (*Damier n.°* 1.)

Le pion 14 n'ayant rien à prendre

et ne pouvant dans ce cas, suivant la quatrième règle, marcher en avant que sur les cases 9 ou 10, fera une fausse marche s'il se place par-tout ailleurs, soit en faisant deux pas en avant pour se mettre sur 3 ou sur 5, soit en sautant la case noire qui est devant lui pour se placer sur 4, soit en reculant sur les cases 19, 20, 24, ou sur toute autre plus éloignée de lui.

La dame 35 fera une fausse marche, si voulant aller d'une extrêmité à l'autre de sa ligne elle se place sur 1 ou 3 au lieu de se mettre sur 2; mais il n'y aura pas de fausse marche punissable si l'on joue l'un des pions ou dames de l'adversaire ou si l'on joue l'un de ses propres pions qui soit non jouable comme 32, 36 et 38 pour les blancs et 27 pour les noirs, parce que l'on ne peut pas les jouer, et dans le cas où l'on les aurait joués, c'est une simple erreur qu'il faut réparer en remettant le pion mal joué à sa place, et rejouant le coup en règle.

4.e Règle.

Exemple de la marche du pion qui n'a pas à prendre. (*Damier n.° 1.*)

Le pion noir 14 ne peut jouer que sur l'une des cases 19 ou 20 qui sont en avant de lui, comme le pion blanc 28 ne peut aller que sur 22 ou 23, et le pion 29 sur 23 ou 24.

Le pion noir 21 ne peut jouer que sur 26.

Exemple de la marche du pion qui n'en a qu'un à prendre.

Le pion blanc 31 saute sur le pion noir 27, se place sur la case vuide 22, et enlève ensuite le pion 27 de dessus le damier, cela s'appelle *prendre en avant.*

Le pion blanc 33 saute sur le pion noir 39, se place sur la case vuide 44, et enlève alors le pion noir 39. C'est ce que l'on appelle *prendre en arrière.*

Exemple de la marche du pion qui en a plusieurs à prendre. (*Damier n.° 2.*)

Le blanc 22 fait plusieurs pas, en prenant les noirs 18, 8 et 7, et marche en arrière pour prendre le pion noir 7.

Autre exemple. (*Damier n.° 3.*)

Le blanc 21 en prenant les cinq pions noirs 17, 8, 9, 19 et 18, fait deux pas en avant de 21 à 12 et de 12 à 3, puis deux en arrière de 3 à 14 et de 14 à 13, suivis d'un autre en avant de 23 à 12.

5.e RÈGLE.

Exemple d'un pion en prise. (*Damier n.° 1.*)

Le pion noir 27 est en prise par le pion blanc 31, parce qu'il se trouve immédiatement et en ligne droite entre ce dernier et une case vuide 22, il en est de même du pion noir 39, qui est entre le pion blanc 33, et la case vuide 44.

Le pion noir 27 n'est pas en prise par le blanc 32, quoiqu'il se trouve immédiatement et en ligne droite entre lui et la case 21, parce que cette case 21 n'est pas vuide.

Exemple de plusieurs pions en prise, (*Damier n.° 2.*)

Les trois pions noirs 18, 8 et 7 sont en prise par le blanc 22, parce que le noir 18 se trouve immédiatement et en ligne droite entre lui et la case vuide 13; comme les noirs 8 et 7 s'y trouvent successivement à leur tour lorsque le blanc, après avoir sauté sur 18, passe sur la case 13 et après avoir sauté sur 8, passe à la case 2.

Exemple de la manière d'enlever plusieurs pions en prise par un autre. (*Damier n.° 2.*)

L'enlèvement se fait en gros et non en détail, car le blanc ne peut enlever les trois pions noirs en prise, qu'après qu'il s'est placé à demeure sur la dernière case vuide 11, ensorte qu'il ne commence pas par mettre son pion, 1.° sur la case 13

pour prendre aussitôt le noir 18; 2.° sur la case 2 pour prendre aussitôt le noir 8 avant de se placer sur la case 11; mais dès l'instant qu'il est sur cette dernière case il enlève à-la-fois tous les pions sur lesquels il a passé.

Exemple d'un pion pris par une dame, mais qui n'étant pas encore enlevé sert d'appui à un autre de sa couleur pour prendre lui-même cette dame. (*Damier n.°* 4.)

La dame 13 qui à quatre pions à prendre est obligée de se placer sur la case 29 parce qu'elle est arrêtée, soit par le pion 24 sur lequel elle ne peut passer deux fois, soit par le pion 40 qu'elle ne peut enlever qu'après s'être placée, sans quoi elle prendrait aussi le pion 34 sur lequel elle n'a pas encore passé, ensorte que ce dernier pion blanc, non-seulement n'est pas pris, mais comme il est en tour de jouer et que la dame noire se trouve entre lui et une case vuide, il prend cette dame et deux pions en prise, en allant lui-même à dame sur 1 ou sur 3.

6.e Règle.

6.e RÈGLE.

Exemple d'un pion qui passe deux fois sur la même case vuide. (*Damier n.° 3.*).

Le pion noir 25 en prenant les six pions blancs passe une première fois sur la case vuide 34, de là sur les cases 23, 32, 43, et une seconde fois sur la case 34 pour prendre ensuite le pion 40 et se placer sur 45.

Exemple d'un pion qui ne peut passer deux fois sur le même pion en prise. (*Damier n.° 3.*)

Le pion blanc 21 en prenant les cinq noirs 17, 8, 9, 19 et 18, s'arrête sur la case 12 puisqu'il ne peut passer deux fois sur le même pion. La règle le force d'arrêter, malgré qu'en passant de nouveau sur le pion 17 il aurait encore le pion 27 à prendre, parce que passer deux fois sur le même pion ce serait le prendre deux fois, ce qui serait absurde. Il en serait de même si ce pion blanc 21 eût été une dame, et dans l'un

comme dans l'autre cas le pion 7, à qui c'est ensuite à jouer, prend le pion ou la dame blanche qui est arrêté sur 12 et se place sur la case vuide 18.

Autre exemple. (*Damier n.°* 4.)

La dame 13 ayant quatre pions à prendre, 24, 40, 43 et 33 est forcée de rester sur 29 parce qu'elle ne peut ni passer deux fois sur le pion 24, ni prendre le pion 34 qui se trouve appuyé sur le pion 40 qu'elle vient de prendre, mais qui ne peut être enlevé qu'après qu'elle se sera placé. Voyez le même exemple déjà donné pour l'intelligence de la cinquième règle.

II.e RÈGLE.

Exemple de la conservation du droit de souffler. (*Damier n.°* 5.)

Le joueur des noirs au lieu de prendre sur 44 joue 2 sur 8, celui des blancs qui n'a pas vu qu'il pouvait le souffler, joue 31 sur 26, le noir oublie encore de prendre sur 44 et

joué 3 sur 9; le joueur des blancs s'apperçoit enfin de la faute, et cependant il ne souffle ni n'oblige à prendre, parcequ'il trouve plus avantageux de s'assurer le gain de trois pions en jouant 27 sur 21. Le noir pour les sauver veut jouer 8 sur 12; mais alors le blanc l'en empêche et le force à prendre sur 44 et prend lui-même ensuite les trois pions noirs 17, 8 et 9, ce qui lui procure le gain de la partie et prouve que la faculté de souffler ou de faire prendre subsiste tant qu'il y a un pion en prise.

12.e RÈGLE.

Exemple de l'obligation de prendre du côté du plus grand nombre. (*Damier n.° 2.*)

Le joueur des blancs qui du pion 35 peut prendre les deux dames noires 30 et 20, et du pion 22 les deux pions noirs 18 et 9, en s'arrêtant sur la case 4 qui lui donnerait le droit d'être damé, est forcé de prendre les trois pions 18, 8 et 7, parce que c'est le côté du plus grand nombre.

Exemple de l'obligation de prendre du côté du plus fort. (*Damier n.° 2.*)

Le joueur des noirs qui, avec sa dame 20, peut prendre sans danger le pion 3, est forcé de prendre la dame blanche 39 avec son autre dame 30, (malgré que celle-ci soit prise ensuite par le pion 48), parce que le côté de la dame est celui du plus fort. En général lorsque l'on a à prendre à nombre égal il faut toujours prendre du côté où il y a le plus de dames.

13.e Règle.

Exemple d'un pion qui passe à dame sans être damé parce qu'il ne s'y est pas arrêté. (*Damier n.° 2.*)

Le pion blanc 22, en prenant les noirs 18 et 8, arrive sur la case 2, l'une des cinq qui donnent aux blancs le droit d'être damé, malgré cela il ne peut pas l'être parce qu'il ne s'arrête pas sur cette case, il ne fait qu'y passer pour prendre encore le

pion 7 et s'arrêter seulement sur la case 11, qui ne lui donne aucun droit à devenir dame; et si pour le devenir il s'arrêtait sur la case 2 et ne prenait que les deux pions 18 et 8 il serait soufflé, comme il le serait également s'il ne prenait que les deux pions 18 et 9 pour s'arrêter sur la case 4, sous le prétexte que là il n'a pas à prendre en arrière.

Exemple d'un pion qui devient dame.

(*Damier n.° 4.*)

Pour être damé il faut qu'un pion arrive sur l'une des cinq cases qui lui en donnent le droit, soit en avançant d'un pas à l'ordinaire, soit par un coup qui s'y termine. Comme lorsque la dame noire 13 a pris les quatre pions blancs 24, 40, 43 et 33 et s'est placée sur 29, le pion blanc 34 prend cette dame ainsi que le pion 18 et va se faire damer sur la case 1 ou sur la case 3, (en prenant à son choix le pion 7 ou le pion 8,) parce que son coup s'y termine et qu'il n'a plus rien à prendre.

14.° RÈGLE.

Exemple de la marche de la dame lorsqu'elle n'a pas à prendre.
(*Damier n.° 1.*)

La dame 35 peut jouer à son choix sur l'une ou l'autre des six cases vuides de la ligne de 35 à 2, comme aussi sur l'une ou l'autre des trois cases 40, 44 et 49.

Exemple de la marche de la dame lorsqu'elle a à prendre.
(*Damier n.°. 4*)

La dame blanche 43 passe sur le pion noir 27 parce qu'il est en ligne droite avec elle et deux cases vuides 16 et 21; elle frappe la case 21, sans s'y arrêter, parce que là elle se trouve de même en ligne droite avec le pion noir 8 et la case vuide 3; elle passe sur ce pion et frappe cette dernière case 3 attendu qu'elle s'y trouve encore en ligne droite avec le pion noir 14 et les deux cases vuides 20 et 25; elle passe sur ce pion et s'arrête enfin, à son choix, sur l'une ou l'autre de

ces deux cases vuides, parce qu'elle ne trouve plus de pions noirs avec lesquels elle puisse se mettre en ligne droite, sans quoi elle continuerait à en prendre tant qu'elle en rencontrerait qui seraient suivis d'une case vuide; et dès qu'elle est placée sur l'une de ces deux dernières cases elle enlève les trois pions noirs 27, 8 et 14 sur lesquels elle a passé.

15.e RÈGLE.

C'est une erreur de croire, avec Manoury, que la partie est forcément remise lorsque les deux joueurs restent l'un avec 3 dames, et l'autre avec une seulement, et que celui-ci à la ligne du milieu : ces conditions peuvent être remplies que la partie n'en serait pas moins perdue. Elle le serait même encore en y ajoutant deux autres conditions omises dans l'article 28 des règles de ce célèbre joueur de dames; la première que la dame unique occupe *seule* la ligne du milieu, la seconde que ce soit *à elle à jouer.* Par exemple, dans la position du damier n.° 6, les blancs jouent 5 sur 19, en se mettant dans

la lunette, les noirs donnent leurs 2 pions en jouant 12 sur 8, les blancs prennent à 31 et les noirs à 8. Dans ce moment la partie se trouve réduite à 3 dames noires contre une blanche, occupant seule, depuis plusieurs coups, la ligne du milieu, et qui néanmoins a perdu quoique ce soit à elle à jouer, car si en prenant la dame noire 24, elle se met sur 30, elle est prise du coup, et si elle se place sur 35, les noirs se retirent sur 2, et la prennent par l'une pour une.

Ces deux conditions nouvelles étant insuffisantes pour décider la remise, l'auteur des jeux triangulaires, en rédigeant les règles à la polonaise, a cru devoir ajouter une troisième condition aux deux précédentes; celle que la dame unique qui occupe seule la ligne du milieu, et à qui c'est à jouer, pu conserver cette ligne sans être *prise du coup*.

16.e RÈGLE.

La remise étant une imperfection du jeu, on doit, autant que possible, adopter de préférence les moyens qui peuvent la rendre moins fré-

quente, c'est pourquoi, malgré l'usage en beaucoup d'endroits de n'accorder que 15 coups au joueur des 3 dames contre une seule, et 20 coups lorsqu'il donne la remise, on a suivi les articles 29 et 31 des règles de Manoury, qui en accordent 20 et 25.

Ces derniers nombres paraissent d'autant plus nécessaires, qu'aujourd'hui l'on connaît beaucoup plus de coups pour faire perdre le joueur de la dame unique, que l'on n'en connaissait quand Manoury a rédigé ses règles; il en borne le nombre à 7, lorsque cette dame n'occupe pas la ligne du milieu, et l'on en trouvera néanmoins 11 dans cet ouvrage, sous les n.os 373 à 383: ce dernier les surpasse tellement tous par sa profondeur, la multitude de ses combinaisons, et la difficulté de l'éviter, que si l'on pouvait en trouver encore deux ou trois de la même force, la partie d'une dame contre 3 pourrait bien être regardée comme perdue forcée.

Il est inutile de dire que les parties sont décidemment remises lorsque l'un des joueurs a une dame, et que l'autre n'en a que deux, puisquelles

peuvent l'être même lorsqu'il en a 3.

La partie est également remise avec deux dames contre quatre, si la différence de force n'est pas trop grande entre les deux joueurs, quoique cependant il y ait trois coups pour la gagner, qui sont rapportés sous les n.os 384, 385 et 386, attendu que le joueur des deux dames peut espérer de les éviter par l'une pour une tant qu'ils ne sont pas préparés.

Les coups n.os 283 et 284 présentent deux cas dans lesquels la partie est remise avec une dame seule contre 3 pions et une dame.

Parmi le grand nombre de parties qui, dans les 400 coups de cet ouvrage, peuvent être remises ou perdues, suivant les joueurs, nous citerons entr'autres celles n.os 6, 21, 73, 81 et 272.

La partie est perdue avec 2 dames contre 5. Voyez les coups n.os 387 et 388.

Elle peut l'être avec une dame et un pion contre trois dames. Voyez le coup n.° 276, lequel prouve combien il est important pour le joueur qui reste avec une dame et un pion contre trois dames, de donner son pion

aussitôt qu'il le pourra, la partie étant beaucoup plus aisée à défendre lorsque l'on n'a qu'une dame seule.

19.e RÈGLE.

Les avantages qui se font aux jeux de dames ont pour objet de rétablir l'équilibre et l'égalité entre deux joueurs d'inégale force; si la différence est presqu'insensible on ne donne que le quart ou le tiers de la remise ou du pion, c'est-à-dire, que l'avantage de la remise ou du pion entier n'a lieu qu'une fois sur 4 ou 3 parties; si l'inégalité est un peu considérable l'avantage est ordinairement la demi-remise ou le demi-pion, c'est-à-dire que sur deux parties l'une se joue à but et l'autre à la remise, ou au pion; si elle est plus forte c'est un pion à chaque partie, plus forte encore c'est un pion et la remise, et enfin l'avantage va jusqu'à deux pions, passé cela il n'y à plus de proportion, ni même d'amusement pour l'un ni pour l'autre. Quelquefois aussi pour ne pas faire de ces avantages qui altèrent l'intégrité du jeu, le fort joueur

joue le double, le triple ou même le quadruple contre le simple.

DU COUP.

Ce mot à trois acceptions: 1.° *jouer son coup*, c'est jouer à son tour; 2.° *faire un coup*, c'est jouer plusieurs coups de suite, tellement combinés entr'eux qu'il en résulte un avantage pour le joueur qui l'a fait, tels sont par exemple les quatre cents coups du second volume; 3.° *avoir le coup*, c'est avoir son jeu disposé de manière que l'on ait toujours à jouer sans perte, et qu'au contraire le joueur adverse ne puisse jouer qu'en perdant un pion ou deux, ou même la partie. Ainsi *gagner le coup* c'est se mettre dans le premier cas, et son adversaire dans le second: voyez entr'autres coups du second volume les numéros 9, 79, 80, 87, 88, 89, 101, 107, 107, 114, 116, 121, 122, 147 et 273.

Il est difficile au commencement d'une partie de voir si l'on a le coup, mais pour s'en assurer lorsqu'il ne reste

reste plus que quelques pions de part et d'autre, il suffit de jouer intérieurement les deux jeux pion à pion et celui qui pourra jouer le dernier sans perte, aura le coup.

Avant de donner les moyens de savoir si un pion a le coup sur un autre, il faut observer que ni l'un ni l'autre ne peut l'avoir lorsque leur distance horizontale est assez grande pour qu'ils puissent éviter de se rencontrer, en allant tous deux vers dame, et qu'ils peuvent toujours s'éviter lorsqu'il y a plus de trois colonnes de distance horizontale entr'eux, excepté néanmoins le seul cas ou le pion qui aurait à jouer serait sur l'une des extrêmités de la ligne du milieu, car alors un pion blanc placé sur la case 42, aura le coup sur un noir posé sur la case cinq, quoiqu'il s'y trouve cinq colonnes de distance horizontale entr'eux, non compris celles sur lesquelles ils sont placés.

Voici un moyen donné par Manoury : comptez les cases vuides qui séparent les deux pions, et conduisent de l'un à l'autre, sans y comprendre celles sur lesquelles ils sont posés, si elles sont en nombre pair

c'est celui qui est en tour de jouer qui a le coup, et si elles sont en nombre impair c'est son adversaire qui l'aura.

Voici un autre moyen aussi sûr et plus prompt : quand deux pions sont placés sur deux colonnes immédiatement voisines ou séparées par un nombre pair de colonnes (2), c'est celui qui est entour de jouer qui a le coup, et au contraire c'est son adversaire quand ils sont placés sur la même colonne ou sur des cases séparées par un nombre impair de colonnes.

Il est a observer que celui qui a le coup, doit, pour le conserver, chercher toujours à se rapprocher de son adversaire et à se mettre le premier

---

(2) Le damier est composé de 10 colonnes verticales, et chaque colonne de 5 cases blanches dont le dernier chiffre de leur numéro est le même pour toutes 5, ainsi les cases 3, 13, 23, 33 et 43 forment une colonne et celle immédiatement voisine à gauche, est composée des cases 9, 19, 29, 39 et 49. On observera qu'un pion placé sur cette dernière case ou sur celle n.° 3, ne peut, lorsque c'est

sur la même colonne que lui, et une fois qu'il y est, il n'en doit plus sortir, c'est-à-dire, que chaque fois que cet adversaire change de colonne en jouant, il doit en changer aussi pour se mettre constamment sur la même colonne que lui, jusqu'à ce qu'il l'ait mis dans l'impossibilité de jouer sans se mettre en prise : par exemple, soit un pion noir sur la case 3 et un blanc sur 49; si c'est à ce dernier pion à jouer il aura le coup, parce qu'il est sur une colonne immédiatement voisine à celle du pion noir 3, et qu'en jouant sur 43 il est le premier à se mettre sur la même colonne que son adversaire, en sorte que de quelques côtés que celui-ci joue, le blanc se maintiendra toujours dans la même colonne que lui jusqu'au dernier coup.

à lui à jouer, être arrêté par un autre qu'autant que ce dernier serait placé sur la même colonne que lui.

EXÉCUTION.

blanc.				Noir.		
49	à	43	---	3	à	8
43	à	38	---	8	à	12
38	à	32	---	12	à	18
32	à	28	---			

Le noir ne peut plus jouer sans se mettre en prise.

Ces moyens ne sont pas à dédaidaigner, car rien n'est si important que de s'assurer du coup, puisque c'est lui qui décide ordinairement du gain des parties; aussi lorsque l'on combine des coups compliqués faut-il avoir grand soin d'examiner si l'on aura le coup ensuite, puisque c'est presque toujours en cela que consiste leur principal mérite et qu'en faisant perdre le coup ils peuvent faire perdre la partie.

DU TANT POUR TANT, c'est-à-dire, de l'une pour une, du 2 pour 2, du 3 pour 3, etc.

Ces coups simples et faciles ne doi-

vent pas se faire au hasard, car selon qu'on les emploie à tort ou à propos ils peuvent occasionner des pertes, parer ou préparer des coups; le bon joueur s'en sert encore pour débarasser son jeu, pour le renforcer du côté faible, pour s'emparer d'un poste avantageux, pour avec un pion en tenir deux ou trois enfermés, et souvent enfin pour gagner le coup.

Néanmoins un préjugé s'élève contr'eux et les présente comme un indice de la médiocrité du talent du joueur et un défaut dans son jeu; mais c'est une erreur, car c'est le jeu ordinaire des forts, et il n'y a que l'abus outré que l'on en ferait qui pourrait faire douter du talent du joueur mais non blamer sa manière, puisque toutes celles honnêtes sont libres et permises.

On ajoutera, en faveur du tant pour tant, qu'il n'y a presque pas un seul coup dans les quatre cent positions formant le second volume de cet ouvrage, que les noirs n'eussent pu parer le coup précédent, par un tant pour tant fait à propos, comme on peut le voir par les deux coups suivans:

*

Au n.° 27 il n'y aurait pas eu de coup si les noirs au lieu de jouer 3 à 8 eussent fait trois pour trois en jouant de 27 à 31, puis 18 à 22.

Au n.° 53 il n'y en aurait pas eu non plus, si les noirs eussent fait une simple une pour une en jouant de 14 à 20, au lieu de jouer de 12 à 17.

C'est par l'une pour une, faite à propos, que la position du quarantième coup a été amenée, car auparavant les blancs avaient 1, pion sur 27 et le pion 22 était sur 31.

Les noirs avaient un pion sur 12 et un sur 18.

En cet état, les blancs ont joué de 27 à 22, les noirs ont pris de 18 à 27 et les blancs de 31 à 22, enfin les noirs ont joué 12 sur 18, et c'est là que commence l'exécution de ce coup qui peut servir d'exemple, non-seulement sur l'une pour une faite à propos, mais encore sur le danger de courir après des pions en prise, sans s'assurer auparavant s'ils ne sont pas un piège tendu par l'adversaire, qui, surtout lorsqu'il fait avantage, ne doit pas être supposé mettre un pion en prise pour rien.

Enfin, le soixante-dixième coup est une preuve du danger de l'une pour une faite mal à propos, et l'on peut dire que celui qui les réitère sans nécessité et sans objet, ignore l'art de bien jouer et ne se conduit pas de manière à l'apprendre.

DU COUP DE REPOS.

Le coup de repos est une position dans laquelle l'un des joueurs a plusieurs fois de suite à prendre, et l'autre autant de coups à jouer à sa volonté, et sans obstacle.

Cette position est ainsi nommée, parce que celui qui n'a pas a prendre, se repose, pour ainsi dire, pendant que son adversaire prend forcément, et il profite ordinairement du temps que ces coups forcés lui donnent, soit pour disposer ses pions de manière a faire un coup à celui-ci, qui, étant obligé de prendre, ne peut l'empêcher, soit pour se glisser derrière un ou plusieurs pions en prise,

Les coups de repos sont souvent occasionnés par l'avidité de l'adversaire, qui, voyant un pion en prise, cherche à le prendre, soit en en mettant un autre derrière, voyez les coups n.os 12, 13, 29, 40, 60, 62, 67, 71 et 75, soit en le poursuivant avec sa dame, voyez les coups n.os 83, 84, 85, 88, 90, 94, 96 et 100; quelquefois néanmoins c'est le joueur qui se procure le coup de repos par sa manière de jouer; voyez entr'autres les coups 32, 44, 82, 184 185 et 41.

Ce dernier a été fait par le citoyen Lallement, en jouant à dessein son pion 20 sur 14. Car si l'adversaire, persuadé qu'il pouvait avoir ce pion pour rien, ne l'eut pas pris, comme il l'a fait, en jouant son pion 4 sur la case 9, il n'aurait pas moins perdu la partie en le jouant sur la case 10, ainsi qu'on va le voir par l'exécution suivante:

Blanc.				Noir.		
20	à	14	—	4	à	10
24	à	19	—	13	à	24
29	à	20	—	10	à	19
31	à	27	—	22	à	42
33	à	2	—	15	à	24

34	à	30	----	24	à	35	
2	à	47	si	35	à	40	ou non
39	à	34	---	perdu.			

Les coups de repos commencent ordinairement par une lunette ou par un pion en prise.

DES LUNETTES.

Lorsque deux pions de même couleur sont entre deux cases vuides, et qu'ils sont séparés l'un de l'autre par une 3.e case vuide, ils font ce que l'on appelle une lunette, voyez le damier n.° 61, les deux pions blancs 28 et 37 forment la lunette dans laquelle le pion noir 27 va se mettre en jouant 27 sur 32. Voyez aussi les coups n.os 114, 119, 147, 190, 231, 288 et 317.

Deux pions de même couleur placés entre deux cases vuides et séparés l'un de l'autre par trois cases vuides au moins, forment encore une espèce de lunette pour les dames. Voyez damier n.° 92.

Il résulte de ces positions qu'il faut nécessairement que l'un des

deux pions composant la lunette soit pris, puisque ne jouant qu'un coup à la fois, on n'en peut sauver qu'un.

Quelque fois aussi la lunette offre 3 ou 4 pions en prise. Voyez les damiers n.os 16, 24, 109, 111, 114, 128, 202 et 279.

DU PION EN PRISE.

Le pion en prise est un pion derrière lequel l'adversaire peut mettre un pion ou bien une dame pour le prendre, si l'autre joueur ne peut le sauver, et souvent il ne le peut pas. Voyez des exemples du pion en prise par un autre pion aux n.os 137, 154, 155, 166, 197, 208, 218, 289 et 339; et par une dame aux n.os 107, 110, 112, 113, 127, 130, 134, 135, 136, 138, 140, 141, 142, 145, 162, 164, 171, 176, 200, 214, 216, 219, 225, 229, 230, 232, 234, 235, 236, 240, 246, 252, 256, 257, 258, 265, 271, 290, 295, 297, 301, 307, 310, 323, 329, 331, 332, 342, 355 et 359.

En ajoutant ces n.os à ceux qui viennent d'être cités à l'occasion du coup de repos, des lunettes et du pion

en prise, on aura la table de toutes les positions du second volume dans lesquelles il se trouve des pions ou des dames en prise.

Ces trois positions qui ne diffèrent que par leur forme, sont également dangereuses, parceque les suites ne s'en apperçoivent pas facilement: l'on doit toujours les craindre lorsquelles sont préparées par un joueur instruit, et néanmoins on ne peut donner ici d'autre moyen de les éviter que celui de bien examiner avant de se mettre derrière un pion en prise, ou dans une lunette, quelles en peuvent être les suites; pour cela il faut se supposer à la place de son adversaire, jouer intérieurement son jeu et calculer ce que l'on ferait soi-même, car si le talent tend les pièges, le talent seul peut les éviter; c'est pourquoi, un livre ne pouvant donner le talent, nous avons cherché à y suppléer en multipliant, presque à l'excès, les exemples sur cette branche essentielle du jeu de dames.

DE LA DAME.

La dame, par sa marche libre et

rapide, procure si souvent le gain d'une partie, avec facilité et promptitude, que chaque joueur cherche constamment le moyen de s'en procurer ou de prendre celle de son adversaire.

Néanmoins le but principal du jeu étant de gagner la partie, on ne doit pas faire de sacrifice pour aller à dame, sans être sûr de la conserver, ni les faire plus forts que l'état du jeu ne le permet; non seulement il faut compter combien de pion elle coûtera, mais encore considérer quelle sera, après le coup, la position respective des deux jeux, si l'on ne veut pas que la dame soit plus nuisible que profitable.

Souvent la facilité que l'on vous laisse d'arriver à dame n'est qu'un piège de l'adversaire pour vous faire perdre la partie, et plus souvent encore il vous y envoye lui-même, pour le coup suivant vous prendre votre dame et plusieurs pions, et quelquefois aller lui même à dame. Vous en trouverez quantité d'exemples dans ce recueil, et particulièrement aux n.os 9, 81, 190, 224, 259, 262, 267 et 275.

A jeu et force égal, on ne doit pas hésiter

hésiter d'aller à dame pour un ou deux pions, et même pour trois, si on empêche son adversaire d'y aller, et si la dame qu'on va faire peut regagner les pions qu'elle a coûtés.

On doit faire autant d'efforts pour prendre une dame que pour en faire une, et y apporter la même prudence et la même attention, car s'il n'y a pas autant de difficulté, il y a le même danger de ruiner son jeu dans les deux cas.

On évalue ordinairement la valeur d'une dame a trois pions; mais cela dépend beaucoup des circonstances du jeu et du talent des joueurs. Le nombre des manières de parvenir à prendre une ou plusieurs dames est si considérable, que l'on se borne ici a renvoyer aux coups du 2.e volume, depuis le n.° 83 jusqu'au n.° 371, dans lesquels on ne trouvera, pour ainsi dire, rien autre chose.

PRÉCEPTES GÉNÉRAUX sur le jeu de Dames.

1.° Si vous voulez apprendre promptement ne jouez qu'avec ceux qui sont un peu plus forts que vous, et choisissez les de manière que leurs talens suivent vos progrès.

2.° Jouez plusieurs jours de suite, reposez-vous plusieurs autres, recommencez ainsi alternativement et profitez de vos jours de repos pour regarder jouer de bons joueurs, en cherchant à pénétrer leurs motifs et à vous souvenir de quelques-uns de leurs coups.

3.° Dès que vous appercevrez les ruses et les finesses du jeu, jouez plus fréquemment et ne faites rien sans avoir un but, dût-il par fois vous égarer.

4.° Quand vous serez préoccupé, ne vous mettez pas au jeu, vous n'y auriez ni plaisir ni succès, et lorsque sans l'être vous perderez cinq ou six parties de suite, quittez, surtout si vous jouez gros : vous n'êtes

pas au jeu en ce moment, vous y serez dans un autre ; rien n'est si variable que les dispositions de notre esprit, et lorsqu'elles ne sont pas favorables au jeu, vous feriez d'inutiles efforts pour réussir ; ils ne serviraient qu'à vous étourdir, et vous faire perdre de plus en plus.

5.° Suivez toujours les règles à la rigueur, même en jouant pour rien avec vos amis, afin d'acquérir l'habitude de vous y conformer.

6.° Souvenez-vous que l'élégance et la pureté du jeu demandent que l'on ne touche les cases ni les pions qu'avec les yeux, à moins que ce ne soit pour jouer, et qu'alors même on doit pousser ou enlever les pions franchement et sans hésitations, sans se permettre de poser le doigt dessus à l'avance, non plus que sur les cases vuides pour faciliter ses combinaisons.

7.° Evitez de faire usage de ces quolibets, de ces rebus, de ces discours vuides de sens commun, que la plupart des joueurs prodiguent, sans liaison comme sans esprit, dans tout le cours des parties ; en général ne parlez qu'autant qu'il est nécessaire,

afin de ne pas distraire votre joueur; mais surtout gardez-vous bien d'annoncer que vous allez faire une dame ou un autre coup avantageux, à moins que vous n'en soyez absolument sûr, et encore est-il plus prudent de les faire sans les préconiser, parce qu'au moins s'ils sont faux, vous n'avez pas à rougir d'avoir mal calculé.

8.° Ne vous bornez pas à un seul objet dans l'attaque ni dans la défense et cherchez à connaître tout ce qui peut être fait pour ou contre vous, afin de choisir ce qui vous sera le plus avantageux dans l'une, et de parer ce qui vous serait le plus nuisible dans l'autre.

9.° Dès que vous verrez que vous avez fait une faute, hâtez-vous de la réparer avant que votre adversaire n'en profite, et s'il ne l'apperçoit pas, gardez-vous de la lui faire soupçonner par vos discours ni par vos gestes.

10.° Réfléchissez et considérez la totalité du damier chaque fois avant de jouer et, pour éviter les longueurs, employez-y le temps que votre adversaire met à jouer lui-même.

11.° Ne perdez pas votre temps à réfléchir lorsque vous n'avez à prendre que d'un seul côté; mais prenez vîte, crainte que vos réflexions ne vous fassent souffler, car c'est une faute qui fait perdre et que le gain de la partie ne peut excuser.

12.° Déterminez-vous le plus promptement possible, même dans les positions délicates et embarrassantes; en hésitant trop, vous donnez à votre adversaire le temps de réfléchir, au lieu qu'en jouant vîte, vous l'obligé, en quelque sorte, à vous imiter; mais n'abusez pas de ce moyen, et qu'il soit sans affectation; sans quoi il dégénérerait en supercherie, si vous l'employiez vis-à-vis d'une personne qui n'est pas habituée de jouer vîte.

13.° Ne ménagez jamais votre adversaire quelqu'avantage que vous ayez sur lui: il ne suffit pas de gagner, il faut encore que ce soit dans le moins de coups possible, en différant de le faire lorsque vous le pouvez, vous l'humilié et vous vous exposez à l'être à votre tour, comme il arrive assez souvent à ces fanfarons, qui, lorsqu'ils ont la supériorité, affectent

de ne pas profiter de ce qui se présente à eux, donnent même des pions et se font souffler, tandis que l'autre joueur, profitant de leur fol orgueil, des positions et des temps perdus, parvient à remettre et quelque fois à gagner une partie qui était perdue forcée.

14.° Souvenez-vous que la véritable et l'unique science du jeu de dames est le jeu du pion, puisque par lui et sans compromettre la sûreté de votre partie vous parviendrez à avoir la position, à gagner le coup sur votre adversaire et à le forcer ainsi de donner lui-même ses propres pions et de vous reconnaître pour vainqueur.

15.° Ne serrez ni n'écartez trop vos pions ; trop serrés on les enferme, trop écartés on les prend ; dans le premier cas, dégagez-les avec circonspection par des une pour une, et dans le second, réunissez-les en les portant de préférence du côté faible.

16.° Faites plutôt des une pour une que de vous les laisser faire, surtout lorsqu'elles portent vos pions en avant ; car sur la fin des parties lorsque l'on est à nombre égal de

pions, c'est ordinairement celui dont le jeu est le plus près de dame qui gagne la partie.

17.° Au commencement des parties faites quelques unes pour une, pour dégager vos pions, si votre adversaire est votre égal ou plus fort que vous; mais évitez d'en faire si vous avez la supériorité sur lui, laissez le au contraire entasser ses pions et serrez les vôtres vous-même, en cherchant à avoir le coup sur lui, pour le réduire à ne pouvoir plus jouer sans perdre quelques pions.

18.° Quand il reste peu de pions sur le damier, rapprochez les vôtres autant que possible, afin qu'ils puissent se secourir, et jouez les avec une extrême prudence, parce qu'alors il vous reste moins de ressources pour réparer vos fautes, et la moindre peut souvent vous faire perdre.

19.° Si votre joueur s'empare des coins du damier, ne vous y opposez pas, mettez vous dans le milieu, et cernez-le de manière à l'enfermer dans ses coins; d'ailleurs on n'a pas là, comme au centre, la liberté de jouer à droite ou à gauche, et souvent cinq ou six pions y restent em-

prisonnés jusqu'à la fin, comme on le verra fréquemment dans les coups du second volume.

20.° Votre adversaire se dégarnit-il d'un côté, portez-y toutes vos forces, sans affaiblir par trop celui qu'il veut attaquer.

21.° Cherchez moins à faire des coups qu'à vous procurer la *position*, c'est-à-dire une disposition de jeu qui gêne et entrave la marche de celui de votre adversaire, de manière que bientôt il ne puisse plus jouer sans perte, soit en vous laissant aller à dame ou faire quelques coups avantageux, soit en vous donnant des pions pour débarrasser son jeu et pouvoir continuer sa marche : par ce moyen vous obtiendrez à jeu et force égal, la supériorité sur lui, et l'occasion de faire des coups se présentera d'elle-même sans que vous ayez besoin de compromettre votre jeu pour la chercher.

22.° Donnez plus d'attention encore aux coups que l'on vous prépare qu'à ceux que vous méditez, car on triomphe souvent sans avoir fait de coups et rarement après une défaite.

23.° Lorsque vous avez un pion près de dame, ayez toujours l'œil aux coups que votre adversaire pourrait vous faire en le faisant rétrograder ou en l'envoyant à dame pour la prendre et y aller lui-même, et disposez votre jeu de manière à les éviter.

24.° Aussitôt que par la manière de jouer de votre adversaire vous serez assuré qu'il voit le coup que vous lui préparez, renoncez-y, on a toujours plusieurs moyens d'éviter un piège que l'on connaît, et non-seulement vous compromettez votre jeu en y persistant, mais encore vous échappez les occasions de faire quelque chose de mieux.

25.° N'entamez jamais un coup à la première apparence sans vous être assuré quel sera le pion qui prendra le dernier, quel profit vous y ferez en pion ou en position, et surtout s'il ne donnera pas le coup à votre adversaire, puisque cette dernière circonstance pourrait vous faire perdre, malgré le gain de plusieurs pions.

26.° Votre adversaire veut-il vous prendre un pion que vous ne pouvez sauver, cherchez à profiter du temps

ple au composé : d'ailleurs les parties combinées, non plus que les parties ordinaires lorsqu'il y a une dame, ne peuvent pas instruire suffisamment dans l'art essentiel de jouer le pion, parce que toute l'attention des joueurs se porte à chercher des coups, l'un, pour prendre la dame, l'autre pour la conserver et en tirer avantage ; et, comme on l'a déja dit, la science principale du jeu de dame est moins de faire des coups, que de bien jouer le pion, et de prendre la position.

La partie diagonale.

Dans cette partie le damier est placé de façon que chaque joueur à le trictrac devant soi, et les pions sont rangés de manière que c'est la ligne du milieu qui est vuide en commençant, et qui tient lieu des deux rangs sur lesquels se jouent les premiers coups dans les parties ordinaires.

La partie de la babylonienne.

A cette partie on prend et l'on marche en tout sens, en avant, en arrière,

arrière, de côté et en face; ce qui occasionne des coups singuliers, et présente beaucoup plus de combinaisons que la polonaise, aussi l'a-t'elle fait négliger durant quelque temps, et peut être l'aurait elle fait oublier si l'on eut augmenté pour elle le nombre des pions et des cases du damier, comme on l'a fait quand on a substitué le jeu polonais au jeu français; parce qu'alors la multiplicité des cases et des pions eut été en rapport avec celle des combinaisons, et aurait permis les évolutions que nécessite une marche aussi vaste que la sienne, condition essentielle pour que le jeu ait toute son intégrité et ses agrémens. Joint à cela tout le monde n'est pas en état d'y jouer, il faut de l'application, de l'ordre, de la liaison dans les idées et de la netteté dans le calcul, et il n'y à guères que ceux qui sont d'une certaine force au jeu polonais qui puissent s'en amuser et jouir de ses beautés.

La partie qui perd gagne.

Son nom la fait suffisamment con-

naître, néanmoins elle n'est pas en tout l'inverse de la partie ordinaire. Encore bien que le gain d'un pion soit une perte ainsi que celui de la partie, il faut savoir jouer le pion et gagner le coup, comme à la partie ordinaire, pour pouvoir faire des pertes, et particulièrement à la fin que l'on se trouve forcé de prendre sans pouvoir l'éviter, à moins que l'on ne se soit ménagé de loin le moyen de se débarrasser de tous ses pions; car il n'est pas si facile qu'on pourrait l'imaginer, de donner à prendre sans s'exposer à prendre soi-même plus que l'on ne voudrait. Cette partie, sans être aussi savante ni aussi intéressante que l'autre, peut néanmoins habituer à la précision du coup, et à bien compter, sur-tout si on la joue avec 20 pions contre un seul, comme le font ordinairement les bons joueurs.

De l'utilité et de l'usage des COUPS DE DAMES A LA POLONAISE, *qui composent le second volume de cet ouvrage.*

De leur utilité.

En traitant d'une science sur laquelle on ne peut donner aucuns principes de détails, on est forcé de se restreindre à des préceptes généraux, et quelques soins que l'on apporte dans le choix des expressions, ils ne présentent encore souvent que des idées vagues et confuses qui, pour la plupart des lecteurs, demeureraient vuides de sens et sans application, si l'on ne joignait l'exemple à côté du précepte.

Tel serait du moins l'embarras dans lequel on se trouverait en parlant du jeu de dames, si l'on n'avait pas cette ressource pour se faire entendre, surtout dans les cas particuliers, soit en désignant la position des pions, soit en donnant la manière de les jouer

successivement, dans telle ou telle circonstance, pour tirer de son jeu tout le parti possible.

C'est pourquoi on n'a pas craint de multiplier les exemples, jusqu'à les porter au nombre de 400, dans la persuasion qu'il n'y en a pas un qui ne vienne à l'appui d'un précepte, ou qui ne puisse servir à l'instruction ou du moins à l'amusement du lecteur.

L'art de jouer le pion procure la position; la position amène les coups, et les coups décident de la partie; mais les expressions manquent quand il s'agit de dire en quoi consiste l'art de bien jouer le pion, ou de prendre une bonne position: comment donc se faire entendre, si ce n'est en multipliant les exemples, afin de mettre le lecteur en état de comprendre et de juger par lui-même?

Les coups décident presque toujours de la partie; mais le discours est impuissant, quand il veut donner des règles ou des moyens généraux, pour découvrir les coups qui se présentent sur le damier; comment le pourrait-il? leur nombre est immense, puisque les cases et les pions étant plus nombreux que les lettres de l'al-

phabeth, ils peuvent conséquemment amener plus de positions différentes que les 24 lettres ne peuvent former de mots. Comment donc, encore une fois, enseigner l'art de voir et d'exécuter les coups qui existent sur le damier, si ce n'est à force d'exemple ?

Mais, dira-t-on, à quoi serviront ces exemples, car si le nombre des coups possibles est immense, on ne peut espérer de se trouver dans aucune des positions qu'on y aura vu ou étudié ? Voici la réponse : il est possible que l'on ne retrouve jamais une position absolument semblable, mais, à coup sûr, l'on en retrouvera beaucoup qui n'en différeront que par des nuances insensibles, incapables de défigurer le coup au point de n'être pas reconnu, parce que le fond en sera le même, et que les traits caractéristiques y seront; cela est tellement vrai, que si l'on compare les coups du second volume, on en verra un grand nombre qui ont l'air de famille, quoi qu'un peu dissemblables, et c'en est assez pour que, dans l'occasion, les positions où l'on se trouvera rappellent à l'idée

*

celles de cet ouvrage et les rendent très-utiles au joueur.

D'ailleurs le même coup peut se présenter dans différentes parties du damier, sans pour celà changer de nature ni de mode d'exécution, et, en général, les coups de *dames sans pions*, sont presque tous dans ce cas-là; l'on pourrait en multiplier les preuves si cela formait quelque doute, mais l'on se bornera à citer les coups n.os 385 et 405, qui sont absolument semblables en positions et en exécution, si ce n'est qu'ils sont placés sur des lignes différentes du damier; ceux n.os 382 et 406 dont l'exécution est la même et la position semblable, dès que les blancs ont joué le premier coup, quoique sur d'autres lignes; ceux n.os 52 et 57, dont l'exécution ne diffère qu'au commencement, et ceux n.os 277 et 278 dans lesquels elle ne diffère qu'a la fin.

Au surplus le plus grand nombre des coups de cet ouvrage enseignent l'art de bien jouer le pion, de prendre des positions et de gagner le coup, trois choses essentielles qu'il est absolument impossible de transmettre à autrui autrement que par

l'exemple ; les autres font voir comment l'on peut prendre les dames (voyez n.os 158, 190, 262), les enfermer (voyez n.os 110, 161 et 319) ou les retenir momentanément dans un coin jusqu'a ce que l'on ait avancé un pion pour les prendre (voyez n.os 102, 116 et 126); comment avec une dame on peut arrêter 5 ou 6 pions, voyez n.o 77; tous ont le mérite de présenter le modèle qu'offriraient les fins de partie d'excellens joueurs que l'on verrait jouer, avantage que tout le monde ne peut se procurer, sur-tout en Province.

Enfin une collection aussi considérable de coups, choisis exprès dans différens degrès de force et de complication, pour que tout le monde puisse en trouver à sa portée, ne peut manquer de donner à ceux qui prendront la peine de les exécuter ou de les deviner, l'habitude de reconnaître facilement s'il y a ou non des coups à faire ou à éviter dans les différentes positions ou ils se trouveront en jouant, parce que, comme dit le proverbe, c'est en forgeant que l'on devient forgeron.

Nous concluons que le plus sûr

moyen de devenir habile à ce jeu, et le meilleur profit que l'on puisse tirer de cet ouvrage, c'est d'en comparer les préceptes avec la conduite des grands joueurs, de les regarder attentivement jouer, de tâcher de deviner leurs motifs, de suivre leurs combinaisons, de prévoir l'effet que doit produire telle ou telle position, et enfin d'étudier les différens coups du 2.e volume; ce n'est pas que l'on puisse s'attendre à en retrouver d'absolument semblables, mais il peut et doit même s'en rencontrer d'approchans, et ceux qu'on aura vûs ici donneront des idées, qui, avec un peu d'intelligence, conduiront à en faire d'autres dans l'occasion.

Le dessin de ces coups peut-être mis au nombre des preuves de la beauté du jeu, et, après les échecs, on doit le regarder comme un des plus intéressans, et des plus digne d'occuper le loisir des gens d'esprit: les événemens n'y dépendent point du hasard, le sort du joueur est dans sa tête, et il ne doit son succès qu'à lui-même. En un mot, la variété des incidens qui se rencontrent à ce jeu, la multi-

tude des combinaisons qui se présentent, en feront toujours un jeu charmant; aussi depuis 80 ans l'on y découvre chaque jour de nouvelles finesses et de nouveaux coups.

De l'usage des coups.

On trouvera dans l'avertissement et dans les observations placés en tête du second volume, les renseignemens nécessaires pour se servir utilement des 406 coups de dames qu'il renferme, néanmoins l'on croit devoir ajouter ici quelques articles qui leur serviront de développemens.

1.° Pour mettre de l'ordre dans un aussi grand nombre de coups, on les a divisés en quatre classes faciles à reconnoître; la première, contient ceux dans lesquels il n'y a que des pions sur le damier et point de dames; la seconde, ceux où il y a des pions et des dames; la troisième, ceux composés uniquement de dames, et la quatrième contient des *raffles*, c'est-à-dire, des coups faits à plaisir pour prendre beaucoup de pions à-la-fois. Quoique ces derniers coups ne puissent avoir lieu en jouant à l'ordinaire,

on a pensé qu'ils ne seroient pas déplacés dans un traité complet sur les dames, attendu que ce sont eux qui ont amené l'auteur de cet ouvrage a trouver, non-seulement quel pouvait être le plus grand nombre de pions qu'il soit possible de prendre d'un seul coup sur un damier quelconque, en les y arrangeant à volonté; mais encore quel est le plus grand nombre que l'on puisse y placer pour qu'ils soient tous en prise, c'est-à-dire, que chacun d'eux se trouve entre deux cases vuides. Voyez ces positions dans le second volume, n.° 398 à 404.

Ces quatre classes ont ensuite des subdivisions dont le principal objet est de faciliter les recherches nécessaires, soit pour retrouver un coup que l'on a déja vu dans ce recueil, soit pour vérifier si un coup que l'on connaît s'y trouve ou non, et dans ce dernier cas, pouvoir l'ajouter dans la classe et au numéro qui lui convient.

Voyez cette classification qui sert de table au second volume et précède les coups.

2.° On a placé à la fin du premier

volume, un grand damier à la polonaise; dont les cases blanches sont numérotés depuis un jusqu'à cinquante, comme celles des 400 petits damiers. Ces chiffres ne servent à rien et l'on n'y fait aucune attention lorsque l'on joue une partie à l'ordinaire; mais ils sont indispensables lorsque l'on veut étudier les coups du second volume en se servant de l'exécution qui va être décrite dans celui-ci, car c'est à l'aide de ces chiffres que vous pourrez facilement placer les pions et les dames sur le grand damier, de la même manière qu'ils sont dessinés sur le petit qui contient le coup que vous voulez voir, et ensuite jouer les uns et les autres, comme il est prescrit par l'exécution relative à ce coup.

Si vous n'avez pas un damier numéroté, vous détacherez celui du volume, vous le collerez sur une planche ou sur du carton (3), et vous pourrez vous en servir de suite

(3) *Nota.* En mettant ce carton sous verre, vous aurez un damier toujours propre et agréable.

à l'aide des pions figurés qui sont gravés sur la feuille du grand damier triangulaire, que vous découperez après les avoir également collés sur du carton fort et très-épais. (4)

3.° Vous remarquerez qu'on appelle pion et non pas dame, celui qui n'est point damé, et que l'on n'appelle dame que le pion qui est damé et couvert d'un autre pion de sa couleur.

4.° Les joueurs, leur jeu et leurs pions seront désignés par la couleur des pions; ainsi les *blancs* signifient également le joueur des blancs, le jeu des blancs et les pions blancs; il en est de même des *noirs*. Souvent aussi l'on s'est permis, pour abréger, de substituer les mots pion ou dame à la place du joueur, et de dire, par exemple : le pion ou la dame 40 s'arrête à son choix sur

---

(4) *Nota.* Ceux qui ont pris un exemplaire enfermé dans un étui, ont les damiers collés sur toile, et tous les pions et jetons nécessaires pour exécuter les différens jeux de dames. Le prix est de 12 et 15 l. relié.

telle

telle ou telle case, et enlève les pions sur lesquels il a passé ; quoique l'on sache bien que c'est le joueur qui choisit et enlève, etc.

5.° Pour indiquer, dans l'exécution des coups, la marche des pions ou des dames, on ne fera usage que du n.° de la case d'où ils sortiront, et du n.° de celle sur laquelle ils s'arrêteront après avoir joué : ainsi (voyez à la fin de ce volume le damier n.° 2), 9 à 13, signifie qu'il faut placer sur la case 13 le pion noir qui est sur la case 9. Et 35 à 15 veut dire que le pion 35 prend les deux dames qui sont a prendre depuis la case 35 jusqu'a la case 15, et s'arrête sur cette dernière case, comme 22 à 11 indique que le pion 22 prend tous les pions ou toutes les dames qui sont en prise depuis cette case jusqu'a celle 11 ou il s'arrête. On voit par cet exemple que les numéros servent également à désigner les pions et les cases.

On n'a pas cru nécessaire, dans l'exécution, d'annoncer quand un pion doit être dame, parce que l'on sait qu'ils doivent l'être quand ils arrivent et restent sur l'une des 5 cases du dernier rang.

le mot
indiquent
noirs, cela
endroit ils
manières diffé-
, et qu'après
nommera
les fai-
le mot *si*,
ne
reprend
premier
est di-

branches, la pre-
encore à
autres, on
seconde division par
, et chaque branche
est precedee des mêmes
, pour faire connaître que
recommence dans l'en-
la première branche s'est
.

Enfin chaque nouvel embranchement est designé par un chiffre particulier: 3.e *si*, 4.e *si*, et toutes les branches qui s'y rapportent sont precedées chacune du même signe 3.e *si*. ou 4.e *si*.

Voyez, ci-après, l'exécution des coups n.os 276, 275, 3 et 285. Quant au coup n.° 383, ses combinaisons nombreuses ont exigé une méthode un peu plus longue a exprimer, mais qui s'explique d'elle-même.

7.° Si l'on n'avait écrit que pour des joueurs exercés, l'on n'aurait donné l'exécution des coups que jusqu'au point où le gain de la partie paraît décidé; mais en faveur des commençans, on a porté l'exécution plus loin, ou même jusqu'à sa fin, toutes les fois qu'on a pu le faire en peu de lignes. Si malgré cela ils en trouvaient encore quelques-uns d'incertains pour eux, à raison du grand nombre de pions ou des coups restans à jouer pour finir la partie, on leur observera que dans tous, l'avantage reste du côté des blancs, et que conséquemment, en jouant bien de part et d'autre, et sans faire de faute, ils doivent nécessairement gagner.

8.° Il y a trois manières d'étudier les coups de dames, qui sont relatives au degré de force dont on est à ce jeu: la première et la meilleure, c'est de les chercher à l'inspection

6.° Quand on rencontrera le mot *si*, avant les chiffres qui indiquent la manière de jouer des noirs, cela veut dire, que dans cet endroit ils ont au moins deux manières différentes de jouer le coup, et qu'après avoir donné la première on donnera successivement les autres, en les faisant précéder chacune du mot *si*, pour faire voir que l'on reprend l'exécution dans l'endroit du premier *si*, c'est-à-dire, là où elle s'est divisée en plusieurs branches.

Si l'une de ces branches, la première par exemple, vient encore à se diviser en plusieurs autres, on désigne cette seconde division par les mots 2.e *si*, et chaque branche secondaire est précédée des mêmes mots 2.e *si*, pour faire connaître que l'exécution recommence dans l'endroit ou la première branche s'est sous-divisée.

Enfin chaque nouvel embranchement est désigné par un chiffre particulier; 3.e *si*, 4.e *si*, et toutes les branches qui s'y rapportent sont précédées chacune du même signe 3.e *si*, ou 4.e *si*.

Voyez, ci-après, l'exécution des coups n.os 276, 275, 3 et 285. Quant au coup n.° 383, ses combinaisons nombreuses ont exigé une méthode un peu plus longue a exprimer, mais qui s'explique d'elle-même.

7.° Si l'on n'avait écrit que pour des joueurs exercés, l'on n'aurait donné l'exécution des coups que jusqu'au point où le gain de la partie paraît décidé; mais en faveur des commençans, on a porté l'exécution plus loin, ou même jusqu'à sa fin, toutes les fois qu'on a pu le faire en peu de lignes. Si malgré cela ils en trouvaient encore quelques-uns d'incertains pour eux, à raison du grand nombre de pions ou des coups restans à jouer pour finir la partie, on leur observera que dans tous, l'avantage reste du côté des blancs, et que conséquemment, en jouant bien de part et d'autre, et sans faire de faute, ils doivent nécessairement gagner.

8.° Il y a trois manières d'étudier les coups de dames, qui sont relatives au degré de force dont on est à ce jeu: la première et la meilleure, c'est de les chercher à l'inspection

seule du dessin ; la seconde c'est, après les avoir cherché inutilement de cette manière, d'avoir recours à l'exécution ci-après pour les exécuter intérieurement sur le dessin, sans le secours des damiers ordinaires ni des pions mobiles ; la troisième, que l'on ne doit employer que la dernière, c'est d'avoir recours au damier numéroté et aux pions mobiles en même temps qu'à l'exécution. Cette dernière manière convient aux personnes qui commencent à apprendre ; la seconde aux personnes qui sont déja un peu initié dans les finesses du jeu et capables d'exécuter en idée les mouvemens et déplacemens d'un coup compliqué, et la première est réservée aux bons joueurs et à ceux de moyenne force.

9.° Il ne faut pas cependant que ceux-ci se croyent d'habiles joueurs, parce qu'ils auront trouvé les coups qu'on leur offre ici, ils n'ont besoin pour cela que d'attention, et il n'y a pas grand mérite s'ils ne les découvrent qu'après avoir déplacé et replacé successivement tous les pions jouables, bien persuadés qu'il y a un coup, tandis que si on ne les

leur avait pas présentés comme tels, ils ne s'en seraient peut-être pas douté; mais avoir conçu, par ses propres lumières, un coup compliqué, en avoir approfondi et scruté toutes les combinaisons, l'avoir exécuté dans toutes ses parties avec précision, avec assurance, sans erreur et sans longueur, voilà ce qui caractérise l'habile joueur.

10.° Après avoir posé en principe que l'art de bien jouer le pion est préférable à celui de faire des coups, et que le meilleur moyen d'apprendre est de fréquenter les bons joueurs et de les regarder jouer; il serait inconséquent de ne donner que des coups pour modèles, et de ne pas y joindre une seule partie entière, puisque c'est-là que l'on peut voir et suivre la marche du pion dans les différentes circonstances où il peut se trouver, et qu'il est incontestable qu'en exécutant soi-même, d'après le livre, une partie entière faite par de bons joueurs, c'est comme si on les avait vu jouer eux-mêmes; avec cette différence que souvent avec eux un élève n'a pas assez de temps pour scruter leurs motifs et

approfondir leurs coups avant qu'ils ne soient exécutés, au lieu qu'avec des parties écrites il peut réfléchir à son aise sur chaque position, et ne passer d'un coup à un autre qu'après avoir examiné tout ce qu'il y avait à faire dans la position précédente, et comparé ce que les joueurs ont fait avec ce qu'il aurait fait lui-même, s'il eut été à leur place.

Conséquemment loin de penser, avec le célèbre Manoury, que les parties entières sont inutiles ; j'en aurais donné ici un grand nombre, si j'avais eu son talent, malgré que je convienne avec lui qu'il serait plus expéditif de voir jouer plusieurs parties à de bon joueurs que d'en voir une seule imprimée, parce que ce n'est guère qu'à Paris que l'amateur peut à volonté suivre les leçons des bons joueurs, au lieu que partout il peut se procurer un livre et s'en amuser au moment de ses loisirs ; mais mon impuissance m'arrête et me force à ne donner que deux ou trois parties, plutôt pour montrer la marche aux élèves, que pour leur servir d'instruction.

EXÉCUTION

Des 406 coups de Dames à la polonaise, composans le second volume.

N.° I.er

I.re *Partie entière.*

APRÈS avoir arrangé les pions sur le damier comme ils le sont dans celui n.° 1.er du 2.e volume, et convenu de ce que l'on joue, l'on tire au sort à qui jouera le premier. L'on suppose ici, comme dans tout ce qui va suivre, que c'est celui qui a les pions blancs qui doit commencer.

I.re *Partie entière.*

Blancs.				Noirs.		
32	à	28	—	20	à	25
37	à	32	—	14	à	20
41	à	37	—	10	à	14
31	à	27	—	17	à	21

Blancs.		Noirs.
37 à 31	---	21 à 26
42 à 37	---	4 à 10
47 à 42	---	20 à 24
28 à 22	---	14 à 20
33 à 28	---	10 à 14
34 à 30	---	25 à 34 prend 30
39 à 30 prend 34	---	20 à 25
44 à 39	---	25 à 34 prend 30
40 à 20 prend 34 et 24	---	14 à 25 prend 20
35 à 30	---	25 à 34 prend 30
39 à 30 prend 34	---	18 à 23
45 à 40	---	15 à 20
40 à 35	---	12 à 18
43 à 39	---	7 à 12
39 à 33	---	20 à 24
49 à 43	---	5 à 10
50 à 45	---	10 à 15
45 à 40	---	15 à 20
30 à 25	---	2 à 7
25 à 14 prend 20	---	9 à 20 prend 14
40 à 34	---	20 à 25
33 à 29	---	24 à 33 prend 29

Blancs.		Noirs.
28 à 39 prend 33	---	12 à 17
46 à 41	---	17 à 28 prend 22
34 à 29	---	23 à 34 prend 29
32 à 14 prend 28 et 19	---	8 à 12
39 à 30 prend 34	---	25 à 34 prend 30
27 à 22	---	18 à 27 prend 22
31 à 22 prend 27	---	3 à 9
14 à 3 à dame, prend 9	---	12 à 17
3 à 21 prend 17	---	26 à 28 prend 21 et 22
36 à 31	---	7 à 12
31 à 27	---	12 à 18
41 à 36	---	11 à 17
27 à 22	---	18 à 27 prend 22
37 à 32	---	28 à 37 prend 32
42 à 11 p. 37, 27 et 17	---	6 à 17 prend 11
38 à 33	---	17 à 22
43 à 39	---	34 à 43 prend 39
48 à 39 prend 43	---	16 à 21

Blancs.				Noirs.		
39	à	34	---	21	à	27
34	à	29	---	13	à	18
29	à	24	---	27	à	31
36	à	27	---	22	à	31
prend 31				prend 27		
24	à	20	---	31	à	37
20	à	14	---	37	à	41
14	à	9	---	41	à	47
				à dame.		
9	à	4	---	47	à	15
à dame.				prend 33		
4	à	36	---			
prend 18						

Partie nulle, chacun restant avec une dame et un pion.

2.me *Partie entière.*

Blancs.				Noirs.		
34	à	30	---	20	à	25
40	à	34	---	14	à	20
45	à	40	---	10	à	14
50	à	45	---	5	à	10
33	à	28	---	20	à	24
39	à	33	---	15	à	20
44	à	39	---	18	à	23
49	à	44	---	12	à	18
31	à	27	---	7	à	12
37	à	31	---	2	à	7
41	à	37	---	10	à	15

Blancs.		Noirs.
47 à 41	—	4 à 10
31 à 26	(a)	24 à 29
33 à 24	—	20 à 29
prend 29		prend 24
39 à 33	(b)	17 à 22
33 à 24	—	22 à 33
prend 29		prend 28
38 à 29		
prend 33	—	11 à 17

(a) Ici les noirs en jouant 24 à 29 font une faute qui leur fera perdre un pion, ils auraient pu l'éviter en jouant:

17 à 21

26 à 17 pr. 21 — 11 à 31 pr. 17 et 27 36 à 27 pr. 31 ce qui aurait fait deux pour deux.

(b) Le pion 29 est perdu forcé, comme la suite de la partie le fait voir, et si pour le sauver les noirs eussent joué 14 à 20, ils auraient eu perdu du coup, car:

		14 à 20
33 à 24 prend 29	—	20 à 29 prend 24
27 à 22	—	18 à 27 prend 22
32 à 21 prend 27	—	16 à 27 prend 21
37 à 31	—	23 à 32 prend 28
34 à 5 prend 29, 19 et 10 et à dame.	—	25 à 34 prend 30
31 à 22 prend 27	—	17 à 28 prend 22
38 à 27 prend 32	—	à volonté.
5 à 32 prend 28	—	à volonté.

40 à 29 prend 34 les blancs ont une dame et trois pions de gain.

33 Blancs.		Noirs.	
37 à 31	—	7 à 11	
42 à 37	—	17 à 21	
26 à 17	—	11 à 22.	
prend 21		prend 17	
43 à 38	—	14 à 20	(c)

(c) Les noirs, en jouant 14 à 20, font une faute qui leur fait perdre la partie par un joli coup, et ils n'auraient pas moins perdu quand les blancs, au lieu de le faire, eussent joué comme on va le voir:

48 à 42	—	10 à 14	
31 à 26	—	22 à 31	prend 27.
36 à 27 prend 31	—	12 à 17	
44 à 39	—	6 à 11	
39 à 33	—	1 à 6	
26 à 21	—	17 à 26	prend 21
27 à 22	—	18 à 27	prend 22
29 à 18 prend 23	—	20 à 29	prend 24
33 à 24 prend 29	—	13 à 22	prend 18
24 à 4 p. 19 et 9 à dame.	—	8 à 13	
4 à 18 prend 13	—	22 à 13	prend la dame.
32 à 21 prend 27	—	26 à 17	prend 21
30 à 24	—	14 à 20	
37 à 32	—	20 à 29	prend 24
34 à 23 prend 29	—	3 à 9	
35 à 30	—	25 à 34	prend 30
40 à 29 prend 34	—	9 à 14	
29 à 24	—	16 à 21	
38 à 33	—	17 à 22	
42 à 38	—	22 à 27	

31 à 26	—	22 à 33 prend 27, 37, 38
29 à 38 prend 33	—	20 à 29 prend 24
32 à 28	—	23 à 43 prend 28 et 38

33 à 28	—	21 à 26
32 à 21 prend 27	—	26 à 17 prend 21
38 à 32	—	17 à 22
28 à 17 prend 22	—	11 à 22 prend 17
23 à 18 met dans la lunette. . . .	—	22 à 27
18 à 20 p. 13 et 14	—	27 à 38 prend 32
20 à 14	—	38 à 43
14 à 9	—	43 à 49 à dame.
9 à 3 à dame	—	49 à 27
45 à 40	—	6 à 11
40 à 35	—	11 à 16
41 à 36	—	27 à 43
24 à 19	—	43 à 27
35 à 30	—	27 à 49
si 19 à 13	—	15 à 20
3 à 15 prend 20	—	49 à 35
à volonté.	—	35 en prend 2 partie nulle.
si 30 à 24	—	49 à 44
19 à 13	—	41 à 22
13 à 9	—	22 à 4 prend 9
36 à 31	—	4 à 36 prend 31
46 à 41	—	36 à 20 p. 41 et 24

Blancs.	Noirs.
34 à 5	25 à 34
à dame, prend 29, 19 et 10	prend 30
48 à 30	
prend 43 et 34	perdu.

L'on va néanmoins continuer la partie jusqu'à sa fin, pour ne rien laisser à desirer aux commençants.

	12 à 17
5 à 37	9 à 14
37 à 5	
prend 14	18 à 23
5 à 11	6 a 17
prend 23 et 17	pr. la dame.
30 à 24	16 à 21
35 à 30	3 à 9
40 à 35	1 à 7
44 à 39	7 à 12

3 à 25 p. la dame	16 à 21 (d)
25 à 43	21 à 26
43 à 48	15 à 20
48 à 42	20 à 25
42 à 48	25 à 30
48 à 25 prend 30	26 à 31
25 à 14	31 à 36
14 à 46	36 à 41
46 à 37 prend 41	perdu,

(d) Ici commence la marche qu'il faut suivre pour, avec une dame seule, pouvoir arrêter deux pions qui sont l'un d'un côté du damier et l'autre de l'autre.

Blancs.		Noirs.	
39 à 33	---	12 à 18	
41 à 37	---	21 à 27	
36 à 31	---	27 à 36 p 31	
46 à 41	---	36 à 47	
		à dame, prend 41	
30 à 25	---	47 à 20	
		prend 33 et 24	
25 à 23			
p. 20, 9, 8 et 18,	---	17 à 22	
26 à 21	---	15 à 20	
35 à 30	---	13 à 18	
23 à 12			
prend 18	---	22 à 28	
45 à 40	---	28 à 33	
40 à 34	---	33 à 38	
37 à 32	---	38 à 16	
		prend 32 et 21	
12 à 8	---	16 à 21	
8 à 3	---	21 à 27	
3 à 25			
prend 20	---	27 à 32	
25 à 20	---	32 à 37	
20 à 47	---	perdu.	

N.° 2.

18 à 12	---	34 à 40	
43 à 39	---	40 à 45	
12 à 7	---	45 à 50	
7 à 1	---	50 à 45	
33 à 29	---	perdu.	

Blancs.			N.° 3.	Noirs.		
9	à	3	*si*	33	à	39
40	à	34	---	39	à	30
35	à	24	---	39	à	30
35	à	24	---	perdu.		
			si	33	à	38
3	à	20	---	38	à	43
35	à	30	2 *si*	43	à	48
40	à	34	---	48	à	26, 31 ou 37
20	à	42	---	26	à	48
30	à	25	---	48	à	30
25	à	34	---	perdu.		
			2 *si*	43	à	49
20	à	24	---	49	à	35
24	à	2	---	perdu.		

N.° 4.

18	à	12	---	27	à	31
12	à	7	---	31	à	37
7	à	1	---	37	à	41
38	à	33	---	perdu.		
			si	41	à	46
1	à	23	---	46	à	41 ou 37
23	à	5	---	perdu.		
			si	41	à	47
28	à	23	---	perdu.		

N.° 5.

8	à	2	---	33	à	39

2	à	35	---	39	à	43
35	à	49	---	43	à	48
36	à	31	---	48	à	25
49	à	43	---	25	à	48
31	à	26	---	perdu.		

N.° 6.

38	à	33	---	29	à	27
36	à	31	---	27	à	36
16	à	11	---	7	à	16
26	à	21	---	16	à	27
17	à	11	---	6	à	17
25	à	20	---	14	à	34
40	à	29	---	23	à	34
47	à	41	---	36	à	38
43	à	5	---	13	à	19
5	à	40	---	8	à	12
40	à	7	---	1	à	12

Partie remise.

N.° 7.

9	à	4	---	31	à	37
4	à	10	---	37	à	42
10	à	15	- *si*	42	à	47
30	à	24	---	perdu.		
			- *si*	42	à	48
15	à	20	---	25	à	14
30	à	25	---	48	à	30

*

Blancs.				Noirs.		
25	à	34	2 *si*	14	à	19
34	à	29	---	perdu.		
			2 *si*	14	à	20
34	à	30	---	perdu.		

N.° 8.

8	à	2	---	28	à	33
2	à	30	---	33	à	38
42	à	33	---	32	à	37
30	à	34	– *si*	37	à	41
34	à	23	2 *si*	41	à	46
23	à	5	---	perdu.		
			2 *si*	41	à	47
23	à	34	---	perdu.		
			si	37	à	42
34	à	48	---	42	à	47
48	à	34	---	perdu.		

N.° 9.

				41	à	46
23	à	18	---	12	à	23
33	à	28	---	23	à	32
42	à	37	---	32	à	41
49	à	43	---	4	à	9
43	à	38	---	9	à	14
38	à	33	---	14	à	20
33	à	29	---	20	à	25
29	à	24	---	perdu, parce que les blancs ont le coup.		

Blancs.			N.° 10.	Noirs.		
18	à	12	---	7	à	29
19	à	13	---	9	à	18
47	à	42	---	37	à	48
39	à	34	---	48	à	30
25	à	12	---	perdu.		

N.° 11.

7	à	1	– *si*	34	à	39
50	à	44	---	39	à	50
1	à	6	---	50 à volonté		
6	à	50	---	Enfermé. p.		
			– *si*	34	à	40
1	à	6	---	40	à	44
50	à	39	---	45	à	50
39	à	33	---	perdu.		

N.° 12.

49	à	43	---	13	à	35
43	à	34	---	8	à	13
16	à	11	---	13	à	19
11	à	7	---	19	à	24
7	à	1	---	24	à	29
34	à	23	---	35	à	40
1	à	6	---	40	à	45
6	à	50	---	5	à	10
23	à	19	---	10	à	15
19	à	14	---	perdu.		

Blancs.			N.° 13.	Noirs.		
35	à	30	---	10	à	14
29	à	23	---	18	à	29
26	à	21	---	16	à	27
28	à	22	---	27	à	18
30	à	24	---	pr. à volonté.		
25	à	3	---	perdu.		

N.° 14.

34	à	30	---	25	à	23
33	à	28	---	22	à	33
32	à	27	---	21	à	32
43	à	38	---	pr. à volonté.		
48	à	6	---	perdu.		

N.° 15.

36	à	31	---	26	à	37
48	à	42	---	37	à	48
17	à	12	---	48	à	19
12	à	5	---	perdu.		

N.° 16.

48	à	42	---	37	à	28
24	à	2	---	perdu.		

N.° 17.

26	à	21	---	17	à	26
37	à	32	---	26	à	48

34 à 29 --- 48 à 23
28 à 6 --- perdu.

N.° 18.

27 à 21 --- 16 à 36
47 à 41 --- 36 à 47
39 à 34 --- 47 à 40
45 à 1 --- perdu.

N.° 19.

36 à 31 --- 27 à 36
47 à 41 --- 36 à 47
38 à 32 --- 47 à 19
32 à 1 --- perdu.

N.° 20.

37 à 32 --- 28 à 37
48 à 42 --- 37 à 48
26 à 21 --- 48 à 19
21 à 5 --- perdu.

N.° 21.

38 à 32 --- 37 à 19
29 à 23 --- 18 à 49
46 à 41 --- 25 à 34

Blancs.				Noirs.		
41	à	36	---	19	à	30
36	à	9	---	partie remise.		

N.° 22.

32	à	28	---	23	à	41
36	à	47	---	26	à	37
47	à	42	---	37	à	48
30	à	24	---	20	à	29
39	à	34	---	48	à	30
25	à	1	---	perdu.		

N.° 23.

38	à	33	---	28	à	39
37	à	31	---	26	à	28
30	à	24	---	20	à	40
35	à	2	---	perdu.		

N.° 24.

19	à	14	---	23	à	43
11	à	7	---	2	à	11
16	à	7	---	1	à	12
14	à	10	---	5	à	14
24	à	20	---	15	à	24
44	à	39	---	43	à	34
40	à	7	---	perdu.		

N.° 25.

27	à	22	---	18	à	27

32	à	21	---	23	à	34
44	à	40	---	16	à	27
40	à	16	---	perdu.		

N.° 26.

27	à	22	---	18	à	27
29	à	24	---	20	à	29
28	à	23	---	29	à	18
37	à	31	---	26	à	37
42	à	4	---	perdu.		

N.° 27.

				3	à	8
28	à	22	---	17	à	28
29	à	23	---	28	à	30
36	à	31	---	27	à	36
47	à	41	---	36	à	47
40	à	34	---	47	à	40
45	à	1	---	perdu.		

N.° 28.

37	à	31	---	26	à	37
16	à	11	---	7	à	16
27	à	21	---	16	à	27
28	à	22	---	27	à	18
38	à	32	---	37	à	28
33	à	4	---	perdu.		

899410

32	à	27	---	21	à	32
37	à	28	---	18	à	27
28	à	22	---	27	à	18
30	à	24	---	19	à	30
40	à	34	---	30	à	28
36	à	31	---	26	à	37
41	à	1	---	perdu.		

N.° 30.

27	à	22	---	18	à	27
36	à	31	---	27	à	36
28	à	22	---	17	à	28
39	à	33	---	28	à	30
47	à	41	---	36	à	47
40	à	34	---	47	à	40
45	à	1	---	perdu.		

N.° 31.

32	à	27	---	21	à	32
31	à	27	---	32	à	21
39	à	33	---	28	à	39
43	à	34	---	30	à	39
48	à	43	---	39	à	48
41	à	36	---	48	à	31
36	à	9	---	perdu.		

N.° 32.

43	à	39	---	44	à	33

32	à	28	---	23	à	41
15	à	10	---	26	à	48
10	à	4	---	48	à	30
4	à	3	---	17	à	26
35	à	13	---	12	à	17
3	à	21	---	26	à	17
13	à	8	---	17	à	22
8	à	2	---	7	à	12
2	à	11	---	22	à	27
11	à	28	---	perdu.		

N.° 33.

24	à	19	---	13	à	33
34	à	30	---	35	à	24
31	à	27	---	22	à	42
41	à	37	---	42	à	31
36	à	9	---	perdu.		

N.° 34.

28	à	23	---	19	à	28
30	à	19	---	14	à	23
25	à	14	---	10	à	19
39	à	33	---	28	à	30
35	à	2	---	perdu.		

N.° 35.

17	à	11	---	6	à	17

Blancs.				Noirs.		
27	à	21	---	16	à	27
28	à	22	---	27	à	29
37	à	31	---	26	à	37
38	à	32	---	37	à	28
30	à	24	---	19	à	30
35	à	2	---	perdu.		

N.° 36.

36	à	31	---	26	à	37
38	à	32	---	37	à	28
29	à	24	---	20	à	29
30	à	24	---	19	à	39
40	à	34	---	39	à	30
35	à	2	---	perdu.		

N.° 37.

33	à	29	---	24	à	42
25	à	20	---	14	à	25
34	à	39	---	25	à	43
44	à	39	---	35	à	33
28	à	37	---	17	à	28
32	à	3	---	perdu.		

N.° 38.

29	à	24	---	19	à	30
40	à	34	---	30	à	39
28	à	23	---	17	à	19

38 à 33 --- 39 à 28
32 à 1 --- perdu.

N.° 39.

26 à 21 --- 17 à 26
39 à 34 --- 40 à 29
27 à 21 --- 26 à 17
28 à 23 --- 29 à 27
32 à 5 --- perdu.

N.° 40.

36 à 31 --- 18 à 36
34 à 30 --- 25 à 34
40 à 9 --- 3 à 14
37 à 31 --- 36 à 27
32 à 3 --- perdu.

N.° 41.

49 à 44 --- 9 à 20
24 à 19 --- 13 à 24
31 à 27 --- 22 à 42
33 à 2 --- 24 à 33
39 à 48 --- perdu.

N.° 42.

22 à 17 --- 11 à 22

Blancs.				Noirs.		
27	à	18	---	16	à	38
49	à	44	---	13	à	22
23	à	19	---	14	à	23
47	à	42	---	38	à	47
44	à	39	---	47	à	20
25	à	1	---	perdu.		

N.° 43.

32	à	28	---	23	à	32
37	à	28	---	26	à	39
28	à	23	---	19	à	28
30	à	8	---	3	à	12
40	à	34	---	29	à	40
35	à	4	---	perdu.		

N.° 44.

27	à	21	---	16	à	27
36	à	31	---	27	à	36
37	à	31	---	36	à	27
33	à	28	---	23	à	32
39	à	34	---	30	à	37
47	à	41	---	32	à	43
41	à	1	---	43	à	48
46	à	41	---	48	à	25
49	à	43	---	25	à	48
41	à	37	---	perdu.		

N.° 45.

23	à	19	---	13	à	24

Blancs.				Noirs.		
33	à	29	---	24	à	42
37	à	48	---	26	à	37
17	à	11	---	6	à	28
36	à	31	---	37	à	26
27	à	21	---	26	à	17
40	à	34	---	30	à	39
44	à	24	---	perdu.		

N.° 46.

34	à	29	---	25	à	23
28	à	19	---	13	à	24
37	à	31	---	26	à	28
33	à	4	---	perdu.		

N.° 47.

33	à	29	---	24	à	33
43	à	38	---	33	à	42
34	à	29	---	23	à	43
17	à	12	---	8	à	17
44	à	39	---	35	à	33
28	à	37	---	17	à	28
32	à	1	---	perdu.		

N.° 48.

39	à	34	---	13	à	18
34	à	23	---	18	à	29
28	à	23	---	29	à	18

*

Blancs.				Noirs.		
37	à	31	——	26	à	28
27	à	21	——	16	à	27
38	à	32	——	28	à	37
42	à	4	——	perdu.		

N.° 49.

25	à	20	——	14	à	25
37	à	31	——	26	à	37
32	à	41	——	23	à	21
39	à	33	——	17	à	39
43	à	1	——	perdu.		

N.° 50.

25	à	20	——	14	à	34
40	à	20	——	15	à	24
35	à	30	——	24	à	35
45	à	40	——	35	à	44
33	à	29	——	23	à	34
28	à	22	——	17	à	28
32	à	1	——	21	à	32
1	à	27	——	perdu.		

N.° 51.

14	à	10	——	5	à	14
24	à	20	——	15	à	24
30	à	10	——	4	à	15
33	à	29	——	23	à	34

37	à	31	---	26	à	28
38	à	32	---	27	à	38
42	à	2	---	perdu.		

N.° 52.

35	à	30	---	24	à	35
33	à	29	---	23	à	34
39	à	30	---	35	à	24
27	à	22	---	18	à	27
32	à	21	---	16	à	27
28	à	23	---	19	à	28
37	à	32	---	28	à	37
42	à	2	---	perdu.		

N.° 53.

				12	à	17
25	à	20	---	14	à	25
27	à	21	---	16	à	27
32	à	12	---	23	à	43
12	à	14	---	9	à	20
30	à	8	---	3	à	12
34	à	29	---	43	à	23
35	à	30	---	45	à	34
40	à	16	---	perdu.		

N.° 54.

25	à	20	---	14	à	25

Blancs.				Noirs.		
28	à	23	---	19	à	17
30	à	19	---	13	à	24
34	à	30	---	25	à	34
40	à	20	---	15	à	24
37	à	31	---	26	à	28
33	à	15	---	21	à	32
38	à	27	---	perdu.		

N.° 55.

29	à	23	---	18	à	29
33	à	24	---	22	à	44
35	à	30	---	44	à	35
27	à	22	---	17	à	28
32	à	5	---	perdu.		

N.° 56.

31	à	26	---	22	à	31
33	à	22	---	18	à	38
29	à	18	si	13	à	22
26	à	28	---	20	à	29
34	à	1	---	perdu.		
			si	20	à	29
34	à	1	2 si	13	à	22
26	à	28	---	25	à	34
40	à	29	---	à volonté.		
43	à	32	---	à volonté.		
36	à	27	---	perdu.		

Les blancs restent avec une dame et 11 pions contre 6.

			2 si	25	à	34

Ici les blancs ont un pion à prendre dans cinq endroits différens, savoir, 13, 21, 31, 34 et 38 et comme ces deux derniers pions peuvent être pris chacun de deux côtés, il en résulte que les blancs ont sept manières de prendre un pion.

18	à	9	---	4	à	13
26	à	17	---	11	à	22
36	à	9	---	5	à	10
39	à	30	---	10	à	14
9	à	20	---	15	à	24
30	à	19	---	16	à	21
43	à	32	---	perdu.		

Les blancs restent avec neuf pions et une dame contre deux pions, ainsi ils ont pris seize pions par suite d'un seul coup qui ne leur a coûté que huit pions. Ce coup, singulier par son étendue et par la circonstance unique de 5 pions en prise par 7 autres pions, a été fait par le cit. *Lallement* dans une partie sérieuse.

N.° 57.

34	à	29	---	23	à	34
40	à	20	---	14	à	25
27	à	22	---	18	à	27
32	à	21	---	16	à	27

Blancs.				Noirs.		
37	à	31	---	26	à	37
42	à	2	---	perdu.		

N.° 58.

28	à	22	---	18	à	27
31	à	22	---	17	à	28
34	à	29	---	23	à	34
32	à	25	---	à volonté.		
39	à	30	---	Les blancs gagnent deux pions.		

N.° 59.

29	à	24	---	19	à	30
35	à	24	---	20	à	29
32	à	28	---	23	à	32
34	à	21	---	16	à	27
31	à	22	---	les bl. gag. 2 p.		
37	à	28	---	les bl. gag. 2 p.		

N.° 60.

25	à	20	---	41	à	23
20	à	29	---	16	à	21
46	à	41	---	21	à	27
41	à	37	---	perdu.		

N.° 61.

				27	à	32
34	à	30	---	24	à	22

37	à	10	---	25	à	30
10	à	5	---	30	à	35
5	à	23	---	16	à	21
48	à	42	---	21	à	27
42	à	37	---	perdu.		

N.° 62.

40	à	34	---	39	à	19
37	à	31	---	36	à	27
39	à	23	---	6	à	17
23	à	3	---	perdu.		

N.° 63.

37	à	31	---	26	à	37
27	à	21	---	16	à	27
28	à	22	---	27	à	18
38	à	32	---	37	à	28
33	à	15	---	perdu.		

N.° 64.

29	à	23	---	18	à	29
28	à	23	---	29	à	18
26	à	21	---	17	à	26
37	à	32	---	26	à	28
39	à	34	---	30	à	39
44	à	2	---	perdu.		

N.° 65.

39	à	34	---	30	à	39

Blancs.				Noirs.		
29	à	23	—	18	à	29
26	à	21	—	17	à	26
37	à	32	—	26	à	37
27	à	21	—	16	à	38
41	à	3	—	perdu.		

N.° 66.

27	à	21	—	16	à	27
22	à	31	—	36	à	27
40	à	34	—	13	à	22
34	à	30	—	35	à	24
37	à	32	—	27	à	38
33	à	42	—	24	à	33
39	à	6	—	perdu.		

N.° 67.

26	à	21	—	22	à	31
21	à	17	—	12	à	21
33	à	28	—	23	à	43
42	à	38	—	43	à	32
23	à	24	—	20	à	29
34	à	3	—	25	à	34
3	à	43	—	perdu.		

N.° 68.

20	à	14	—	10	à	19
27	à	21	—	16	à	27

37	à	32	---	26	à	28	
29	à	23	---	18	à	29	
34	à	1	---	perdu.			

N.° 69.

33	à	29	---	24	à	33	
28	à	39	---	17	à	28	
32	à	23	---	19	à	28	
37	à	32	---	28	à	37	
42	à	31	---	26	à	37	
48	à	42	---	37	à	48	
39	à	34	---	48	à	30	
35	à	2	---	perdu.			

N.° 70.

				24	à	29	
33	à	24	---	20	à	29	
37	à	31	---	26	à	37	
32	à	41	---	23	à	21	
39	à	33	---	17	à	39	
43	à	1	---	perdu.			

N.° 71.

39	à	34	---	30	à	39	
48	à	43	---	39	à	48	

Blancs.				Noirs.		
35	à	30	---	48	à	22
30	à	10	---	perdu.		

N.° 72.

31	à	27	---	21	à	32
24	à	20	---	15	à	22
37	à	10	---	perdu.		

N.° 73.

27	à	22	---	18	à	27
37	à	31	---	26	à	37
42	à	22	---	12	à	18
35	à	30	---	18	à	27
28	à	22	---	27	à	18
32	à	28	---	23	à	32
38	à	27	---	21	à	32
30	à	24	---	29	à	20
25	à	5	---	perdu.		

N.° 74.

32	à	27	---	24	à	31
37	à	10	---	perdu.		

N.° 75.

30	à	24	---	26	à	37
48	à	42	---	37	à	48

23	à	19	---	48	à	30
29	à	23	---	18	à	20
35	à	4	---	13	à	24
4	à	15	---	perdu.		

N.° 76.

44	à	40	---	35	à	44
32	à	27	---	21	à	43
42	à	38	---	31	à	33
29	à	40	---	20	à	29
34	à	5	---	perdu.		

N.° 77.

28	à	23	---	29	à	18
39	à	34	---	40	à	29
38	à	33	---	29	à	38
37	à	31	---	26	à	28
43	à	3	---	21	à	32
3	à	3	---	perdu.		

N.° 78.

2	à	30	---	39	à	44
30	à	39	---	44	à	33
32	à	28	---	33	à	22
12	à	7	---	22	à	28
7	à	1	---	28	à	33

Blancs.				Noirs.		
1	à	34	---	33	à	38
34	à	48	---	perdu.		

N.° 79.

35	à	49	---	43	à	48
49	à	21	---	26	à	17
31	à	26	---	48	à	31
26	à	37	si	17	à	21
37	à	31	---	21	à	26
31	à	27	---	perdu.		
			si	17	à	22
37	à	32	---	perdu.		

N.° 80.

49	à	32	---	41	à	47
32	à	10	---	15	à	4
20	à	15	---	47	à	20
15	à	24	---	4	à	10
24	à	20	---	10	à	15
20	à	14	---	perdu.		

N°. 81.

42	à	37	---	41	à	46
48	à	42	---	17	à	21
20	à	15	---	21	à	26
37	à	31	---	46	à	37

5 à 46 --- 26 à 37
46 à 45 --- perdu.

N.° 82.

48 à 42 --- 37 à 48
33 à 28 --- 22 à 44
6 à 41 --- 48 à 39
34 à 43 --- 23 à 34
41 à 50 --- perdu.

N.° 83.

21 à 17 --- 22 à 11
47 à 42 --- 16 à 21 ou 27
42 à 38 --- perdu.

N.os 84.

14 à 10 --- 23 à 46
19 à 14 --- 46 à volonté.
10 à 4 --- perdu.

N.° 85.

11 à 7 --- 12 à 1
48 à 43 --- perdu.

N.° 86.

17 à 12 --- 18 à 7

*

33 à 29 — à volonté.
29 à 24 — perdu.

N.° 87.

30 à 24 — 25 à 48
24 à 20 — 14 à 25
40 à 34 — 48 à 30
35 à 24 — perdu.

N.° 88.

38 à 32 — 23 à 48
30 à 25 — 48 à 30
25 à 34 — perdu.

N.° 89.

34 à 30 — 24 à 35
39 à 34 — 35 à volonté.
34 à 30 — prend à 35.
44 à 40 — 35 à 44
49 à 40 — perdu.

N.° 90.

41 à 37 si 28 à 46
36 à 31 — 26 à 37
47 à 41 — 37 à 42
48 à 37 — enfermé.

si 28 à 41
36 à 31 — 26 à 37
47 à 36 — perdu.

N.° 91.

4 à 15
14 à 9 — 13 à 4
20 à 14 — 15 à 29
14 à 10 — 4 à 15
30 à 24 — 29 à 30
25 à 14 — perdu.

N.° 92.

14 à 9 — 4 à 15
24 à 20 — 28 à 46
20 à 14 — 46 à 10
15 à 4 — perdu.

N.° 93.

23 à 18 — 22 à 13
20 à 14 — 9 à 20
15 à 24 — 13 à 30
35 à 24 — perdu.

N.° 94.

27 à 22 — 20 à 36
22 à 4 — perdu.

20 à 14 — 19 à 10
27 à 21 — perdu.

N.° 96.

28 à 23 — 18 à 40
35 à 44 — 19 à 35
44 à 49 — perdu.

N.° 97.

25 à 20 — 14 à 34
45 à 40 — 13 à 44
49 à 40 — perdu.

N.° 98.

17 à 12 — 7 à 18
34 à 30 — perdu.

N.° 99.

28 à 22 — 27 à 18
14 à 9 — 4 à 13
29 à 24 — perdu.

N.° 100.

28 à 22 — 17 à 28
27 à 22 — 28 à 17
42 à 37 — perdu.

18 à 12 — 8 à 17
33 à 29 — 44 à 22
32 à 27 — perdu.

Les blancs ont le coup des 2 côtés.

N.° 102.

13 à 8 — 12 à 3
19 à 14 — 20 à 9
28 à 22 — à volonté.
22 à 17 — perdu.

N.° 103.

20 à 14 — 23 à 5
31 à 27 — 32 à 21
47 à 42 — à volonté.
42 à 37 — perdu.

N.° 104.

22 à 17 — 12 à 32
42 à 38 — 7 à 42
47 à 27 — perdu.

N.° 105.

43 à 38 — 33 à 42
36 à 31 — 37 à 26

48 à 37 — 26 à 30
25 à 34 — perdu.

N.° 106.

27 à 21 — 26 à 17
22 à 11 — à volonté.
41 à 36 — prend.
32 à 27 — perdu.

N.° 107.

42 à 38 — 33 à 31
43 à 38 — 27 à 49
36 à 27 — 49 à 21
16 à 27 — perdu.

N.° 108.

19 à 13 — 10 à 17
13 à 22 — perdu.

N.° 109.

17 à 11 — 22 à 44
11 à 2 — 48 à 30
2 à 49 — perdu.

N.° 110.

50 à 44 — 23 à 46

44	à	39	---	34	à	32
42	à	37	---	32	à	41
45	à	40	---	enfermé, perd.		

N.° 111.

18	à	12	---	32	à	34
12	à	3	---	47	à	20
3	à	39	---	perdu.		

N.° 112.

23	à	19	---	14	à	23
34	à	30	---	25	à	34
45	à	40	---	perdu.		

N.° 113.

19	à	14	---	20	à	9
28	à	22	---	15	à	18
23	à	14	---	perdu.		

N.° 114.

23	à	18	---	28	à	48
18	à	20	---	25	à	14
30	à	25	---	48	à	30
25	à	34	---	perdu.		

N.° 115.

29	à	24	---	7	à	45

Blancs.				Noirs.		
24	à	19	—	13	à	24
20	à	29	—	45	à	10
15	à	4	—	perdu.		

N.° 116.

25	à	20	—	42	à	15
41	à	37	—	32	à	41
36	à	47	—	10	à	14
43	à	38	—	15	à	42
47	à	38	—	6	à	11
38	à	32	—	perdu.		

N.° 117.

44	à	39	—	25	à	28
33	à	2	—	perdu.		

N.° 118.

18	à	12	—	17	à	8
30	à	24	—	11	à	20
15	à	2	—	perdu.		

N.° 119.

18	à	12	—	7	à	29
32	à	12	—	perdu.		

N.° 120.

20	à	14	—	9	à	18
19	à	14	—	perdu.		

18	à	12	---	22	à	47
12	à	14	---	47	à	36
46	à	41	---	36	à	47
14	à	10	---	15	à	4
20	à	15	---	47	à	20
15	à	24	---	perdu.		

N.° 122.

29	à	23	---	18	à	29
28	à	23	---	9	à	48
23	à	34	---	48	à	30
35	à	24	---	perdu.		

N.° 123.

22	à	17	---	38	à	16
26	à	21	---	16	à	12
17	à	8	---	perdu.		

N.° 124.

29	à	24	---	30	à	19
22	à	17	---	25	à	26
18	à	13	---	perdu.		

N.° 125.

32	à	27	---	10	à	41
13	à	9	---	3	à	14

Blancs.				Noirs.		
29	à	23	---	41	à	19
18	à	12	---	perdu.		

N.° 126.

30	à	24	---	47	à	15
41	à	37	---	32	à	41
36	à	47	---	10	à	14
43	à	38	---	perdu.		

N.° 127.

11	à	7	---	1	à	12
28	à	23	---	29	à	18
21	à	16	---	12	à	21
16	à	27	---	perdu.		

N.° 128.

41	à	37	---	31	à	33
24	à	19	---	13	à	24
43	à	38	---	9	à	43
49	à	20	---	perdu.		

N.° 129.

21	à	17	---	12	à	21
29	à	23	---	18	à	20
37	à	31	---	14	à	46
25	à	5	---	perdu.		

9	à	4	---	50	à	6
38	à	33	---	6	à	50
27	à	21	---	26	à	17
32	à	28	---	50	à	22
4	à	36	---	perdu.		

N.° 131.

27	à	22	---	14	à	17
22	à	13	---	perdu.		

N.° 132.

24	à	19	---	10	à	8
13	à	2	---	11	à	17
2	à	13	---	perdu.		

N.° 133.

34	à	30	---	35	à	24
14	à	10	---	4	à	15
23	à	19	---	24	à	13
32	à	27	---	15	à	21
16	à	9	---	perdu.		

N.° 134.

28	à	22	---	17	à	19
29	à	24	---	13	à	20
15	à	2	---	perdu.		

Blancs.			N.° 135. Noirs.		
23	à	18	---	12	à 23
21	à	17	---	11	à 33
19	à	30	---	perdu.	

N.° 136.

28	à	22	---	17	à 10
15	à	4	---	13	à 36
32	à	27	---	perdu.	

N.° 137.

23	à	18	---	10	à 19
18	à	12	---	17	à 8
29	à	24	---	perdu.	

N.° 138.

27	à	21	---	16	à 27
38	à	32	---	27	à 29
19	à	14	---	10	à 19
30	à	24	---	perdu.	

N.° 139.

34	à	30	---	18	à 25
14	à	9	---	3	à 14
20	à	9	---	25	à 21
26	à	17	---	perdu.	

16	à	11	---	30	à	16
32	à	28	---	16	à	18
22	à	4	---	perdu.		

N.° 141.

24	à	20	---	12	à	26
20	à	14	---	pr. à volonté.		
36	à	31	---	26	à	30
35	à	4	---	perdu.		

N.° 142.

27	à	21	---	8	à	26, 37 et 10
13	à	9	---	4	à	13
15	à	4	---	perdu.		

N.° 143.

24	à	20	---	15	à	33
13	à	9	---	3	à	14
23	à	18	---	perdu.		

N.° 144.

38	à	33	---	16	à	35
22	à	17	---	11	à	22
24	à	20	---	35	à	31
20	à	36	---	perdu.		

*

22	à	17	---	44	à	6
29	à	23	---	19	à	28
12	à	8	---	2	à	13.
21	à	17	---	perdu.		

N.° 146.

19	à	14	---	10	à	19
18	à	12	---	17	à	8
37	à	31	---	27	à	47
30	à	22	---	perdu.		

N.° 147.

39	à	34	---	33	à	22
32	à	27	---	19	à	46
27	à	18	---	26	à	37
47	à	41	---	perdu.		

N.° 148.

24	à	20	---	14	à	25
28	à	22	---	5	à	37
18	à	13	---	8	à	19
22	à	17	---	21	à	12
33	à	28	---	37	à	23
29	à	7	---	perdu.		

N.° 149.

48	à	42	---	37	à	39

20	à	14	---	41	à	10
29	à	23	---	18	à	20
40	à	34	---	39	à	30
35	à	4	---	perdu.		

N.° 150.

22	à	17	---	21	à	12
19	à	13	---	9	à	18
29	à	24	---	18	à	20
30	à	24	---	37	à	30
35	à	4	---	perdu.		

N.° 151.

32	à	28	---	24	à	33
22	à	17	---	12	à	23
39	à	8	---	perdu.		

N.° 152.

17	à	11	---	6	à	39
48	à	43	---	36	à	9
43	à	3	---	perdu.		

N.° 153.

25	à	20	---	9	à	25
30	à	24	---	25	à	8
24	à	2	---	perdu.		

23	à	18	---	12	à	32
27	à	38	---	47	à	8
21	à	3	---	perdu.		

N.° 155.

33	à	29	---	24	à	22
32	à	27	---	18	à	21
16	à	20	---	perdu.		

N.° 156.

13	à	9	---	4	à	22
23	à	19	---	24	à	13
31	à	27	---	15	à	21
16	à	9	---	perdu.		

N.° 157.

18	à	12	---	17	à	8
35	à	30	---	11	à	35
19	à	14	---	10	à	19
24	à	2	---	perdu.		

N.° 158.

47	à	41	---	36	à	47
29	à	24	---	45	à	9
30	à	25	---	47	à	20
25	à	3	---	perdu.		

19	à	14	---	20	à	9
28	à	22	---	15	à	36
17	à	12	---	7	à	18
22	à	4	---	36	à	22
4	à	36	---	perdu.		

N.° 160.

39	à	34	---	40	à	18
17	à	12	---	10	à	7
12	à	1	si	8	à	12
38	à	32	---	2	à	7
32	à	27	---	6	à	11
1	à	6	---	11	à	16
6	à	28	---	perdu.		

N.° 161.

37	à	31	---	28	à	46
27	à	21	---	16	à	36
43	à	39	---	34	à	32
42	à	37	---	32	à	41
20	à	14	---	6	à	11
14	à	9	---	11	à	17
9	à	3	---	17	à	22
3	à	25	---	22	à	28
25	à	39	---	28	à	32
39	à	43	---	32	à	37
43	à	48	---	à volonté.		
48	à	26	---	perdu.		

Blancs. N.° 162. Noirs.

18	à	13	---	9	à	18
20	à	14	---	10	à	28
12	à	21	---	perdu.		

N.° 163.

18	à	13	---	9	à	18
29	à	24	---	18	à	20
28	à	22	---	14	à	23
25	à	5	---	perdu.		

N.° 164.

33	à	29	---	24	à	33
21	à	17	---	12	à	32
23	à	18	---	13	à	22
31	à	27	---	perdu.		

N.° 165.

24	à	19	---	14	à	23
25	à	20	---	9	à	25
44	à	39	---	25	à	28
33	à	2	---	perdu.		

N.° 166.

29	à	23	---	42	à	29
27	à	22	---	15	à	24
8	à	12	---	8	à	19
34	à	3	---	perdu.		

27	à	22	---	16	à	18
29	à	23	---	3	à	29
23	à	1	---	perdu.		

N.° 168.

18	à	12	---	7	à	29
28	à	22	---	27	à	18
40	à	34	---	16	à	30
25	à	14	---	perdu.		

N.° 169.

32	à	27	---	31	à	22
15	à	10	---	26	à	23
10	à	8	---	perdu.		

N.° 170.

19	à	14	---	20	à	9
27	à	21	---	16	à	18
29	à	23	---	11	à	19
23	à	23	---	perdu.		

N.° 171.

29	à	24	---	20	à	29
19	à	14	---	2	à	49
17	à	12	---	10	à	19
38	à	33	---	49	à	8
33	à	2	---	perdu.		

29	à	23	---	18	à	20
39	à	34	---	14	à	48
30	à	25	---	48	à	30
35	à	4	---	perdu.		

N.° 173.

29	à	23	---	20	à	38
23	à	19	---	13	à	24
28	à	22	---	27	à	18
39	à	33	---	38	à	29
34	à	5	---	perdu.		

N.° 174.

24	à	19	---	13	à	33
32	à	27	---	21	à	23
39	à	19	---	perdu.		

N.° 175.

23	à	19	---	24	à	13
28	à	23	---	17	à	19
48	à	42	---	13	à	48
40	à	34	---	48	à	30
35	à	2	---	perdu.		

N.° 176.

40	à	35	---	16	à	27

37	à	31	---	27	à	47
34	à	30	---	47	à	24
30	à	8	---	perdu.		

N.° 177.

29	à	24	---	30	à	19
28	à	23	---	12	à	31
26	à	37	---	17	à	28
32	à	3	---	perdu.		

N.° 178.

29	à	23	---	28	à	19
21	à	17	---	12	à	21
16	à	27	---	13	à	48
30	à	25	---	perdu.		

N.° 179.

28	à	23	---	19	à	17
38	à	32	---	30	à	19
27	à	22	---	17	à	28
32	à	1	---	perdu.		

N.° 180.

27	à	21	---	16	à	29
35	à	30	---	36	à	18
20	à	14	---	10	à	19

30 à 24 --- pr. à volonté.
25 à 3 --- perdu.

N.° 181.

39	à	33	---	28	à	48
32	à	28	---	23	à	21
31	à	26	---	48	à	31
26	à	17	---	11	à	22
36	à	9	---	perdu.		

N.° 182.

27	à	21	---	26	à	17
23	à	19	---	14	à	23
24	à	20	---	9	à	25
44	à	39	---	25	à	28
8	à	2	---	perdu.		

N.° 183.

18	à	13	---	19	à	8
32	à	18	---	14	à	46
18	à	13	---	8	à	19
22	à	17	---	21	à	12
33	à	28	---	46	à	23
29	à	7	---	perdu.		

N.° 184.

33 à 29 --- 34 à 23

Blancs.				Noirs.		
46	à	41	---	25	à	48
27	à	21	---	17	à	26
32	à	27	---	23	à	21
41	à	37	---	48	à	31
36	à	9	---	26	à	31
9	à	4	---	31	à	36
4	à	10	---	perdu.		

N.° 185.

29	à	24	---	30	à	19
22	à	17	---	39	à	11
21	à	16	---	19	à	28
16	à	20	---	perdu.		

N.° 186.

29	à	23	---	18	à	29
28	à	23	---	13	à	48
23	à	34	---	perdu.		

N.° 187.

24	à	19	---	13	à	24
28	à	23	---	17	à	19
34	à	29	---	24	à	33
27	à	22	---	11	à	28
32	à	3	---	perdu.		

Blancs.			N.° 188.	Noirs.		
40	à	34	---	29	à	40
33	à	28	---	24	à	47
39	à	34	---	40	à	29
28	à	23	---	19	à	28
22	à	24	---	47	à	20
15	à	24	---	perdu.		

N.° 189.

28	à	22	---	18	à	38
50	à	45	*si*	14	à	46
29	à	24	---	38	à	20
25	à	5	---	à volonté.		
42	à	37	---	perdu.		
			si	14	à	41
47	à	36	---	38	à	47
29	à	24	---	47	à	20
25	à	5	---	perdu.		

N.° 190.

19	à	13	---	18	à	9
28	à	22	---	27	à	18
20	à	14	---	9	à	29
48	à	42	---	37	à	48
39	à	34	---	43	à	30
25	à	1	---	perdu.		

N.° 191.

24	à	20	---	14	à	25

Blancs.				Noirs.		
43	à	38	---	10	à	50
18	à	13	---	9	à	25
21	à	17	---	11	à	22
38	à	33	---	50	à	28
32	à	1	---	perdu.		

N.° 192.

14	à	10	---	5	à	14
24	à	20	---	14	à	25
27	à	21	---	26	à	17
28	à	23	---	17	à	19
39	à	34	---	11	à	30
35	à	11	---	perdu.		

N.° 193.

18	à	13	---	24	à	8
33	à	29	---	34	à	23
35	à	30	---	8	à	35
50	à	44	---	35	à	49
22	à	17	---	11	à	22
32	à	27	---	49	à	21
26	à	10	---	perdu.		

N.° 194.

29	à	23	---	20	à	18
39	à	33	---	15	à	22
28	à	10	---	perdu.		

23	à	18	---	12	à	32
27	à	38	---	47	à	8
21	à	3	---	perdu.		

N.° 155.

33	à	29	---	24	à	22
32	à	27	---	18	à	21
16	à	20	---	perdu.		

N.° 156.

13	à	9	---	4	à	22
23	à	19	---	24	à	13
31	à	27	---	15	à	21
16	à	9	---	perdu.		

N.° 157.

18	à	12	---	17	à	8
35	à	30	---	11	à	35
19	à	14	---	10	à	19
24	à	2	---	perdu.		

N.° 158.

47	à	41	---	36	à	47
29	à	24	---	45	à	9
30	à	25	---	47	à	20
25	à	3	---	perdu.		

19	à	14	---	20	à	9
28	à	22	---	15	à	36
17	à	12	---	7	à	18
22	à	4	---	36	à	22
4	à	36	---	perdu.		

N.° 160.

39	à	34	---	40	à	18
17	à	12	---	10	à	7
12	à	1	si	8	à	12
38	à	32	---	2	à	7
32	à	27	---	6	à	11
1	à	6	---	11	à	16
6	à	28	---	perdu.		

N.° 161.

37	à	31	---	28	à	46
27	à	21	---	16	à	36
43	à	39	---	34	à	32
42	à	37	---	32	à	41
20	à	14	---	6	à	11
14	à	9	---	11	à	17
9	à	3	---	17	à	22
3	à	25	---	22	à	28
25	à	39	---	28	à	32
39	à	43	---	32	à	37
43	à	48	---	à volonté.		
48	à	26	---	perdu.		

Blancs.				Noirs.		
30	à	24	---	29	à	20
25	à	1	---	perdu.		

N.° 203.

47	à	41	---	36	à	47
29	à	24	---	45	à	9
30	à	25	---	47	à	20
25	à	3	---	perdu.		

N.° 204.

19	à	13	---	9	à	18
23	à	12	---	7	à	18
29	à	23	---	18	à	29
33	à	15	---	4	à	36
15	à	4	---	à volonté.		
28	à	22	---	perdu.		

N.° 205.

22	à	18	---	13	à	33
29	à	38	---	20	à	18
38	à	32	---	2	à	27
31	à	4	---	perdu.		

N.° 206.

27	à	21	---	26	à	17
22	à	11	---	6	à	17
28	à	22	---	17	à	19

18	à	12	---	8	à	48
30	à	25	---	48	à	30
35	à	15	---	perdu.		

N.° 207.

40	à	34	---	35	à	49
32	à	28	---	49	à	32
34	à	29	---	24	à	22
37	à	10	---	perdu.		

N.° 208.

28	à	23	---	17	à	19
26	à	21	---	12	à	23
21	à	17	---	3	à	29
33	à	15	---	perdu.		

N.° 209.

28	à	22	---	37	à	35
25	à	20	---	15	à	24
27	à	21	---	16	à	18
45	à	40	---	35	à	29
34	à	5	---	perdu.		

N. 210.

22	à	18	---	12	à	23
27	à	21	---	8	à	26
25	à	20	---	24	à	15

Blancs.				Noirs.		
32	à	28	---	23	à	41
36	à	47	---	26	à	48
30	à	25	---	48	à	30
35	à	4	---	perdu.		

N.° 211.

15	à	10	---	5	à	14
33	à	28	---	37	à	19
29	à	23	---	18	à	40
35	à	44	---	19	à	49
16	à	11	---	17	à	6
21	à	16	---	49	à	21
26	à	10	---	perdu.		

N.° 212.

22	à	18	---	13	à	22
24	à	20	---	35	à	13
23	à	18	---	12	à	23
33	à	28	---	22	à	44
43	à	39	---	44	à	33
38	à	9	---	perdu.		

N.° 213.

35	à	30	---	49	à	35
19	à	14	---	10	à	8
37	à	32	---	26	à	28
29	à	23	---	28	à	19
24	à	2	---	perdu.		

29	à	23	---	40	à	18
17	à	11	---	7	à	16
24	à	19	---	14	à	23
32	à	28	---	23	à	32
37	à	38	---	16	à	27
31	à	15	---	perdu.		

N.° 215.

32	à	27	---	21	à	12
25	à	20	---	48	à	14
15	à	10	---	17	à	28
10	à	6	---	perdu.		

N.° 216.

27	à	21	---	42	à	26
35	à	30	---	25	à	34
13	à	8	---	2	à	13
18	à	20	---	15	à	24
22	à	18	---	11	à	13
44	à	39	---	26	à	44
50	à	8	---	perdu.		

N.° 217.

24	à	20	---	19	à	49
31	à	26	---	25	à	14
27	à	22	---	18	à	16

Blancs.				Noirs.		
32	à	27	---	49	à	21
26	à	10	---	perdu.		

N.° 218.

23	à	19	---	20	à	29
49	à	44	---	13	à	35
37	à	31	---	36	à	27
28	à	22	---	27	à	18
32	à	28	---	21	à	40
45	à	5	---	perdu.		

N.° 219.

18	à	12	---	8	à	17
33	à	29	---	24	à	33
28	à	39	---	17	à	28
35	à	24	---	20	à	29
39	à	34	---	29	à	49
31	à	26	---	49	à	21
26	à	6	---	perdu.		

N.° 220.

16	à	11	---	6	à	17
26	à	21	---	17	à	26
25	à	20	---	15	à	24
30	à	19	---	13	à	24
37	à	32	---	26	à	28

38	à	33	---	22	à	31
33	à	2	---	perdu.		

N.° 221.

22	à	17	---	11	à	31
33	à	28	---	24	à	22
32	à	28	---	14	à	41
47	à	9	---	perdu.		

N.° 222.

28	à	22	---	17	à	39
27	à	21	---	16	à	38
37	à	32	---	26	à	28
23	à	34	---	14	à	23
29	à	16	---	perdu.		

N.° 223.

27	à	21	---	16	à	18
45	à	40	---	6	à	48
24	à	20	---	14	à	25
29	à	34	---	18	à	20
40	à	34	---	48	à	30
35	à	11	---	perdu.		

N.° 224.

37	à	31	---	26	à	37
46	à	41	---	37	à	46
39	à	34	---	46	à	23

Blancs.				Noirs.		
27	à	22	——	18	à	27
29	à	7	——	2	à	30
35	à	2	——	perdu,		

N.° 225.

19	à	14	——	20	à	9
34	à	30	——	35	à	24
29	à	20	——	18	à	38
41	à	36	——	15	à	24
27	à	21	——	26	à	17
37	à	32	——	38	à	27
31	à	4	——	perdu.		

N.° 226.

28	à	22	——	17	à	30
40	à	35	——	24	à	33
35	à	15	——	18	à	29
32	à	28	——	33	à	22
27	à	20	——	perdu.		

N.° 227.

29	à	23	——	19	à	28
27	à	22	——	16	à	18
20	à	14	——	9	à	29
42	à	37	——	46	à	32
49	à	43	——	32	à	40
45	à	1	——	perdu.		

29 à 23 — 19 à 30
25 à 34 — 18 à 40
45 à 34 — perdu.

Les blancs sont les premiers à se mettre sur la même colonne que les noirs.

N.° 229.

43 à 39 — 28 à 50
31 à 27 — 25 à 21
26 à 17 — 50 à 11
16 à 7 — perdu.

N.° 230.

50 à 45 — 28 à 17
39 à 34 — 17 à 30
25 à 34 — 12 à 40
45 à 34 — perdu.

N.° 231.

24 à 19 — 14 à 35
29 à 40 — 35 à 44
49 à 40 — perdu.

Les blancs sont les premiers à se mettre sur la même colonne que les noirs.

N°. 232.

19 à 13 — 18 à 9

Blancs.				Noirs.		
47	à	42	—	12	à	40
45	à	34	—	37	à	48
30	à	25	—	48	à	30
25	à	34	—	perdu.		

N.° 233.

23	à	18	—	39	à	11
27	à	22	—	11	à	42
47	à	38	—	9	à	43
49	à	38	—	perdu.		

N.° 234.

24	à	20	—	9	à	25
32	à	27	—	13	à	42
48	à	37	—	25	à	31
26	à	37	—	perdu.		

N.° 235.

38	à	33	—	22	à	50
32	à	27	—	20	à	21
26	à	17	—	50	à	11
16	à	7	—	perdu.		

N.° 236.

49	à	44	—	35	à	49
39	à	33	—	22	à	31

Blancs.				Noirs.		
26	à	37	——	49	à	41
46	à	37	——	perdu.		

N.° 237.

22	à	18	——	13	à	31
26	à	37	——	8	à	42
48	à	37	——	23	à	41
46	à	37	——	perdu.		

Les blancs sont les premiers à se mettre sur la même colonne que les noirs.

N.° 238.

33	à	29	——	44	à	22
32	à	28	——	22	à	31
26	à	37	——	14	à	41
46	à	37	——	perdu.		

N.° 239.

18	à	12	——	36	à	9
12	à	8	——	3	à	12
19	à	14	——	perdu.		

N.° 240.

29	à	23	——	18	à	20
35	à	30	——	25	à	11
18	à	18	——	perdu.		

*

Blancs.			N.° 241.	Noirs.		
34	à	30	——	35	à	24
14	à	10	——	4	à	15
23	à	19	——	24	à	13
32	à	27	——	15	à	21
16	à	9	——	perdu.		

N.° 242.

29	à	23	——	20	à	18
38	à	33	——	15	à	22
28	à	10	——	perdu.		

N.° 243.

21	à	17	——	12	à	21
35	à	30	——	13	à	44
49	à	40	——	7	à	29
34	à	23	——	perdu.		

Les blancs vont à dame sur 3 ou sur 2.

N.° 244.

35	à	30	——	25	à	35
19	à	13	——	9	à	18
28	à	23	——	6	à	50
23	à	1	1 si	21	à	27
1	à	6	——	27	à	31
38	à	33	——	50	à	28
6	à	50	——	31	à	37

49	à	43	---	perdu.			
			si	50	à	6	
49	à	44	---	6	à	50	
1	à	6	---	21	à	27	
47	à	41	---	27	à	31	
38	à	32	---	31	à	36	
41	à	37	---	perdu.			

N.° 245.

12	à	7	---	2	à	22	
37	à	31	---	36	à	27	
19	à	13	---	9	à	18	
26	à	21	---	3	à	28	
21	à	12	---	perdu.			

N.° 246.

24	à	19	---	13	à	15	
39	à	34	---	35	à	14	
33	à	28	---	14	à	30	
35	à	24	---	47	à	20	
25	à	12	---	perdu.			

N.° 247.

33	à	28	---	20	à	42	
28	à	22	---	27	à	18	
49	à	43	---	21	à	49	
34	à	30	---	35	à	24	

39	à	33	——	42	à	29
40	à	35	——	49	à	40
45	à	3	——	perdu.		

N.° 248.

24	à	20	——	14	à	25
28	à	22	——	10	à	46
22	à	18	——	12	à	23
27	à	22	——	16	à	18
38	à	32	——	46	à	28
33	à	2	——	perdu.		

N.° 249.

15	à	10	——	5	à	14
29	à	23	——	37	à	19
24	à	20	——	19	à	11
20	à	16	——	perdu.		

N.° 250.

19	à	14	——	9	à	29
17	à	11	——	6	à	28
32	à	34	——	16	à	30
25	à	34	——	1	à	40
45	à	34	——	perdu.		

N.° 251.

24	à	20	——	25	à	14

Blancs.				Noirs.		
18	à	12	——	17	à	8
40	à	35	——	11	à	48
29	à	23	——	37	à	19
30	à	25	——	48	à	30
35	à	2	——	perdu.		

N.° 252.

33	à	29	——	22	à	50
32	à	27	——	9	à	36
19	à	13	——	36	à	9
23	à	19	——	14	à	34
30	à	39	——	50	à	20
25	à	3	——	perdu.		

N.° 253.

16	à	11	——	6	à	17
32	à	28	——	44	à	22
29	à	24	——	18	à	20
25	à	14	——	3	à	48
31	à	26	——	48	à	31
36	à	9	——	perdu.		

N.° 254.

18	à	13	——	à volonté.		
34	à	29	——	24	à	22
43	à	38	——	20	à	27
32	à	5	——	perdu.		

12	à	8	—	3	à	23
32	à	27	—	23	à	21
33	à	29	—	24	à	33
31	à	27	—	21	à	32
37	à	39	—	11	à	44
50	à	39	—	25	à	43
48	à	39	—	perdu.		

N.° 256.

24	à	19	—	13	à	42
43	à	38	—	14	à	43
49	à	27	—	8	à	21
16	à	27	—	perdu.		

N.° 257.

34	à	30	—	25	à	23
24	à	19	—	35	à	13
26	à	21	—	17	à	26
47	à	42	—	11	à	50
37	à	31	—	26	à	28
43	à	39	—	50	à	33
38	à	20	—	perdu.		

N.° 258.

17	à	12	—	8	à	26
37	à	32	—	26	à	28
29	à	23	—	28	à	19

20	à	14	——	9	à	20
25	à	5	——	perdu.		

N.° 259.

49	à	44	——	11	à	50
43	à	39	——	50	à	26
48	à	42	——	26	à	48
30	à	25	——	48	à	30
25	à	14	——	10	à	19
35	à	2	——	perdu.		

N.° 260.

40	à	34	——	5	à	46
38	à	33	——	5	à	28
47	à	41	——	46	à	19
26	à	21	——	15	à	33
21	à	1	——	perdu.		

N.° 261.

29	à	23	——	20	à	18
30	à	24	——	10	à	19
17	à	12	——	8	à	6
16	à	11	——	6	à	17
21	à	3	——	perdu.		

N.° 262.

29	à	24	——	30	à	19

Blancs.				Noirs.		
28	à	22	---	9	à	28
32	à	35	---	perdu.		

N.° 263.

39	à	34	---	22	à	30
25	à	34	---	9	à	39
43	à	34	---	23	à	40
45	à	34	---	perdu.		

N.° 264.

22	à	18	---	23	à	12
35	à	30	---	24	à	35
41	à	37	---	15	à	31
26	à	37	---	12	à	42
48	à	37	---	19	à	41
46	à	37	---	perdu.		

N.° 265.

34	à	29	---	30	à	48
29	à	24	---	20	à	18
28	à	22	---	15	à	36
22	à	4	---	48	à	31
26	à	37	si	36	à	41
4	à	31	---	41	à	5
31	à	37	---	perdu.		
			si	36	à	47
46	à	41	---	47	à	36
37	à	31	---	perdu.		

15	à	10	---	4	à	24
17	à	11	---	3	à	29
50	à	44	---	7	à	40
45	à	3	---	perdu.		

N.° 267.

19	à	13	---	22	à	9
39	à	34	---	12	à	49
36	à	31	---	27	à	36
26	à	21	---	3	à	48
47	à	41	---	36	à	47
50	à	44	---	49	à	40
45	à	34	---	48	à	30
35	à	24	---	47	à	20
25	à	3	---	perdu.		

N.° 268.

1.re Manière.

40	à	34	---	2	à	16
34	à	29	---	16	à	2
49	à	35	si	2	à	11
35	à	44	---	11	à	50
1	à	6	---	50	à	45
6	à	1	---	perdu.		
			si	2	à	16
1	à	7	---	16	à	2
29	à	24	---	perdu.		

2.e Manière.

40	à	34	---	2	à	35
1	à	29	---	35	à	volonté.
34	à	30	---	prend	à	35
29	à	40	---	perdu.		

3.e Manière.

40	à	34	---	2	à	11
49	à	44	---	11	à	50
1	à	6	---	50	à	45
6	à	1	---	perdu.		

N.° 269.

25	à	20	si	46	à	5
20	à	14	---	perdu.		
			si	46	ailleurs.	
24	à	47	---	perdu,		

N.° 270,

39	à	30	---	32	à	49
30	à	35	si	49	à	16
35	à	2	---	perdu.		
			si	49	ailleurs.	
17	à	3	---	perdu.		

N.° 271.

14	à	41	---	10	à	46

25	à	20	si	5	à	10	
24	à	35	—	15	à	24	
35	à	5	—	perdu.			
			si	46	à	10	
24	à	47	—	15	à	24	
47	à	1	—	perdu.			
			si	46 ailleurs.			
24	à	35	—	15	à	24	
35	à	46	—	perdu.			

N.° 272.

49	à	35	—	6	à	11	
35	à	40	—	11	à	16	
40	à	1	—	46	à	5	
1	à	40	—	5	à	46	
40	à	35	—	16	à	21	
35	à	44	si	21	à	27	
			partie remise car :				
44	à	33	—	27	à	31	
33	à	38	—	31	à	36	
38	à	33	—	46	à	19	
24	à	13	—	15	à	24	
13	à	35	—	36	à	41	
25	à	19	—	41	à	47	
			si	46	à	5	
				perdu car :			
44	à	22	—	21	à	26	
22	à	36	—	5	à	46	
36	à	4	—	46	à	5	

4 à 31 --- 26 à 37
24 à 35 --- 15 à 24
35 à 46 --- perdu.

Les blancs ont le coup.
si 21 à 26
perdu car :

44 à 22 --- 46 à 5
22 à 31 --- 26 à 37
24 à 35 --- 15 à 24
35 à 46 --- perdu.

N.° 273.

39 à 43 --- 32 à 49
34 à 29 --- 24 à 33
6 à 44 --- 49 à 40
35 à 44 --- 15 à 20
44 à 39 --- perdu, parce que le pion blanc est le premier à se mettre sur la même colonne que le noir.

N.° 274.

45 à 40 --- 34 à 45
42 à 37 --- 41 à 32
26 à 37 --- 32 à 41
27 à 47 --- enfermé.

N.° 275.

47 à 41 --- 36 à 47

27	à	4	---	47	à	22
4	à	36	---	49	à	27
36	à	50	---	17	à	22
50	à	6	---	45	à	50
3	à	12	si	50	à	45
6	à	1	si	21	à	27
12	à	17	si	26	à	31
37	à	17	---	perdu.		

N.° 276.

			si	46	à	5
30	à	14	---	5	à	30
35	à	24	---	perdu.		
			si	46 ailleurs que 5		
24	à	30	---	perdu.		

N.° 277.

9	à	27	---	49	à	21
34	à	12	---	45	à	7
1	à	26	---	perdu.		

N.° 278.

42	à	24	---	2	à	30
17	à	39	---	6	à	44
50	à	25	---	35	à	40
25	à	39	---	40	à	45
39	à	50	---	enfermé.		

*

				19	à	24
43	à	38	---	24	à	47
20	à	15	---	enfermé.		

N.° 280.

43	à	39	---	28	à	50
18	à	1	---	50 à volonté.		
49	à	44	---	prend à 50		
1	à	6	---	50	à	volonté.
6	à	50	---	enfermé.		

N.° 281.

33	à	28	---	23	à	32
42	à	37	---	32	à	41
15	à	47	---	enfermé.		

N.° 282.

36	à	4	---	10	à	15
29	à	24	---	5	à	10
4	à	9	---	10	à	14
9	à	36	---	14	à	25
36	à	47	---	perdu.		

N.° 283.

Manoury dit que cette partie est décidemment remise, parce qu'il est

impossible aux trois pions noirs de passer à dame tant que la blanche conservera la ligne du milieu ; il aurait dû dire tant qu'elle conservera les deux dernières cases de chaque extrêmité de la ligne du milieu ; car si elle se place sur 14, 19, 23, 28 ou 32, les noirs donneront leur dame, sur la ligne de 47 à 15, et en jouant 36 sur 41, ils s'empareront de la ligne du milieu, et feront trois dames, avec lesquelles ils auront 20 coups à jouer pour chercher à prendre la blanche.

N.° 284.

Partie remise si les blancs ont l'attention de conserver la ligne de 1 à 45, de se placer toujours sur la case 1 quand la dame noire sera sur la case 6, et sur la case 45 quand elle sera sur 50, comme aussi de ne s'y jamais placer sans cela; parcequ'alors si les noirs, pour aller à dame, sacrifient le pion 30, lorsque leur dame sera sur 50 et la blanche sur 45, les blancs prendront la ligne du milieu et n'auront rien à craindre des trois dames, en ne

jouant que sur les 2 dernières cases de chaque extrêmité de cette ligne.

N.° 285.

Aux noirs à jouer, partie remise ou perdue.

1.er si 37 à 46
perdu car :
30 à 24 2.e si 46 à 5 ou 10.
20 à 14 --- perdu.
2.e si 46 au-dessous de 19.
15 à 10 3.e si 46 à 5
20 à 14 --- perdu.
3.e si 4 à 15
24 à 30 --- 15 à 24
30 à 46 --- perdu.
1.er si 37 à 5 ou 10
partie remise pourvu que la dame noire reste constamment sur 5 ou 10, quand la dame blanche sera sur 30, et sur 46 quand elle sera sur 24.

N.° 286.

43 à 38 --- 42 à 6
49 à 44 --- 6 à 50
1 à 6 --- 50 à volonté.
6 à 50 --- enfermé.

18 à 9 — 1 à 20
9 à 25 — perdu si les blancs s'emparent de la ligne de 1 à 45 et ne la quittent plus.

Voici un chemin plus long qui, de même que la 2.e partie entière page 90 et le problême n.° 407, fera connaître la manière d'arrêter, avec une dame, deux pions qui seraient l'un à droite de la grande ligne et l'autre à gauche ; reprenez pour cela l'exécution ou vous l'avez laissé.

9 à 25 — 3 à 8
25 à 39 — 8 à 12
39 à 34 — 12 à 17
34 à 39 — 17 à 21
39 à 43 — 21 à 26
43 à 48 — 15 à 20
48 à 42 — 20 à 25
42 à 48 — 25 à 30
48 à 25 — 26 à 31
25 à 14 — perdu.

N.° 288.

23 à 45 — 18 à 1
16 à 11 — perdu.

N.° 289.

47 à 41 — 37 à 46

Blancs.				Noirs.		
38	à	24	si	5	à	10
24	à	35	---	15	à	24
35	à	5	---	perdu.		
			si	46	à	10
24	à	47	---	15	à	24
47	à	4	---	perdu.		
			si	46 au-dessous de 19.		
24	à	35	---	15	à	24
35	à	46	---	perdu.		

N.° 290.

50	à	39	---	19	à	26
39	à	48	---	21	à	27
22	à	31	---	perdu.		

N.° 291.

23	à	19	---	12	à	25
37	à	48	---	perdu.		

N.° 292.

31	à	37	si	14	à	46
15	à	20	---	25	à	14
27	à	31	---	36	à	27
16	à	5	---	perdu.		
			si	14	à	41
27	à	31	---	36	à	27
16	à	46	---	perdu.		

37	à	31	---	14	à	46
31	à	27	---	21	à	43
48	à	5	---	perdu.		

N.° 294.

13	à	9	---	4	à	24
26	à	42	---	41	à	10
42	à	4	---	2	à	7
4	à	18	---	7	à	11
18	à	23	---	11	à	17
23	à	28	---	17	à	21
28	à	32	---	21	à	26
32	à	37	---	perdu.		

N.° 295.

24	à	20	---	15	à	24
18	à	13	---	8	à	19
34	à	29	---	24	à	33
50	à	5	---	perdu.		

N.° 296.

32	à	28	---	33	à	22
37	à	31	---	14	à	46
31	à	27	---	22	à	31
48	à	5	---	perdu.		

N.° 297.

34	à	30	---	18	à	21

33	à	47	---	35	à	24
47	à	26	---	perdu.		

N.° 298.

27	à	21	---	16	à	27
36	à	4	si	2	à	7 ou 8.
42	à	37	---	10	à	46
20	à	14	---	46	à	10
24	à	20	---	perdu.		
			si	10 à volonté.		
20	à	14	---	prend à 10.		
24	à	20	---	perdu.		

N.° 299.

31	à	48	---	36	à	11
25	à	20	---	14	à	25
35	à	30	---	25	à	34
48	à	16	---	perdu.		

N.° 300.

47	à	41	---	37	à	46
19	à	13	---	46	à	8
40	à	45	---	1	à	29
45	à	14	---	perdu.		

N.° 301.

17	à	12	---	8	à	28

29 à 23 — 28 à 19
18 à 12 — 40 à 7
16 à 35 — perdu.

N.° 302.

25 à 20 — 14 à 25
32 à 28 — 23 à 32
49 à 8 — 6 à 30
8 à 35 — perdu.

N.° 303.

20 à 14 — 28 à 5
49 à 43 — 39 à 37
50 à 46 — à volonté.
15 à 10 — perdu.

N.° 304.

23 à 19 — 14 à 23
18 à 29 — 47 à 24
12 à 7 — 2 à 11
22 à 31 — 11 à 22
31 à 30 si 6 à 11
30 à 39 — 11 à 16
39 à 43 — 15 à 20
43 à 38 — 20 à 25
38 à 43 — perdu.
si 15 à 20
30 à 39 — 20 à volonté.

Blancs.				Noirs.		
39	à	33	——	[illegible]	à	30
33	à	39	——	30	à	35
39	à	44	——	6	à	11
44	à	6	——	35	à	40
6	à	39	——	40	à	45
39	à	50	——	enfermé.		

N.° 305.

16	à	11	——	6	à	17
23	à	18	——	22	à	13
20	à	14	——	10	à	19
30	à	35	——	19	à	30
35	à	21	——	perdu.		

N.° 306.

25	à	20	——	14	à	25
49	à	35	——	10	à	46
24	à	20	——	25	à	14
29	à	23	——	46	à	19
35	à	4	——	perdu.		

N.° 307.

18	à	13	——	27	à	9
12	à	8	——	2	à	13
24	à	20	——	14	à	25
23	à	19	——	13	à	24
42	à	3	——	perdu.		

29	à	24	---	19	à	30
28	à	22	---	14	à	46
44	à	40	---	35	à	44
22	à	17	---	12	à	21
16	à	5	---	perdu.		

N.° 309.

16	à	11	---	6	à	17
32	à	27	---	22	à	31
48	à	45	si	1	à	6
45	à	50	---	perdu.		
			si	ailleurs.		
39	à	34	---	perdu.		

N.° 310.

28	à	23	si	38	à	8
23	à	3	---	perdu.		
			si	38	à	3
23	à	12	---	3	à	37
48	à	20	---	perdu.		
			si	38	à	12
48	à	42	---	18	à	29
42	à	1	---	perdu.		

N.° 311.

19	à	13	---	18	à	9
37	à	32	---	27	à	29

36	à	45	si	1	à	6
45	à	50	---	perdu.		
			si ailleurs.			
39	à	34	---	perdu.		

N.° 312.

34	à	30	---	25	à	12
22	à	17	---	12	à	21
16	à	12	---	perdu.		

N.° 313.

13	à	9	---	4	à	13
19	à	8	---	37	à	10
29	à	47	---	2	à	13
24	à	20	---	15	à	24
47	à	36	---	perdu.		

N.° 314.

37	à	31	---	36	à	38
25	à	20	---	29	à	15
12	à	47	---	à volonté.		
30	à	24	---	perdu.		

N.° 315.

24	à	20	---	25	à	14
29	à	24	---	18	à	45

24	à	19	---	14	à	23
39	à	34	---	45	à	29
47	à	14	---	perdu.		

N.° 316.

22	à	18	---	13	à	22
23	à	19	---	14	à	23
33	à	28	---	22	à	44
50	à	5	---	perdu.		

N.° 317.

24	à	20	---	25	à	14
33	à	29	---	23	à	34
32	à	28	---	14	à	21
16	à	17	---	perdu.		

N.° 318.

23	à	19	---	24	à	13
17	à	11	---	6	à	8
50	à	6	---	13	à	22
6	à	3	---	perdu.		

N. 319.

34	à	30	---	35	à	24
18	à	13	---	19	à	8
12	à	7	---	1	à	21
16	à	4	---	perdu.		

Blancs.			N.° 320.	Noirs.		
15	à	10	---	4	à	15
25	à	20	---	15	à	24
46	à	41	---	37	à	46
40	à	49	---	46	à	10
49	à	29	---	perdu.		

N.° 321.

22	à	18	---	23	à	12
50	à	33	---	19	à	46
20	à	21	---	16	à	27
34	à	30	---	35	à	24
33	à	5	---	perdu.		

N.° 322.

19	à	13	---	8	à	10
25	à	20	---	15	à	24
47	à	2	---	perdu.		

N.° 323.

44	à	40	---	33	à	35
28	à	50	---	30	à	39
50	à	2	---	perdu.		

N.° 324.

28	à	22	---	18	à	27
24	à	20	---	25	à	14

34	à	30	---	12	à	25
35	à	30	---	25	à	34
48	à	32	---	perdu.		

N.° 325.

25	à	20	---	14	à	34
28	à	23	---	19	à	37
26	à	16	---	perdu.		

N.° 326.

28	à	22	---	17	à	28
47	à	42	---	48	à	37
24	à	33	---	15	à	13
33	à	36	---	37	à	10
36	à	15	---	perdu.		

N.° 327.

18	à	13	---	19	à	8
23	à	18	---	14	à	21
22	à	17	---	21	à	23
45	à	25	---	perdu.		

N.° 328.

27	à	21	---	17	à	26
29	à	47	---	1	à	31
24	à	20	---	15	à	24
47	à	36	---	perdu.		

Blancs.			N.° 329.	Noirs.		
26	à	21	—	16	à	18
28	à	22	—	17	à	39
29	à	24	—	20	à	29
47	à	44	—	perdu.		

N.° 330.

12	à	7	—	16	à	2
22	à	18	—	13	à	11
6	à	44	—	2	à	35
44	à	49	—	35	à	44
49	à	35	—	perdu.		

N.° 331.

35	à	30	—	38	à	20
19	à	14	—	20	à	9
12	à	8	—	3	à	12
34	à	29	—	25	à	23
46	à	6	—	perdu.		

N.° 332.

29	à	24	—	40	à	12
24	à	20	—	25	à	14
37	à	31	—	36	à	18
28	à	23	—	18	à	29
47	à	26	—	perdu.		

N.° 333.

32	à	28	—	23	à	21

16	à	4	---	10	à	46
20	à	14	---	46	à	10
24	à	20	---	15	à	24
38	à	1	---	perdu.		

N.° 334.

47	à	41	---	36	à	47
14	à	10	---	5	à	14
25	à	20	---	14	à	25
24	à	20	---	25	à	14
29	à	15	---	47	à	29
15	à	10	---	perdu.		

N.° 335.

23	à	18	---	22	à	13
47	à	41	---	37	à	46
29	à	33	---	46	à	10
25	à	30	---	15	à	24
33	à	36	---	perdu.		

N.° 336.

33	à	28	---	32	à	23
34	à	30	---	23	à	25
24	à	19	---	46	à	14
35	à	30	---	25	à	34
48	à	36	---	perdu.		

Blancs.			N.° 337.	Noirs.		
45	à	40	——	49	à	35
17	à	11	——	16	à	7
39	à	34	——	30	à	28
50	à	2	——	35	à	8
2	à	4	——	perdu.		

N.° 338.

36	à	31	——	26	à	37
35	à	30	——	25	à	34
22	à	17	——	12	à	21
15	à	47	——	7	à	29
47	à	30	——	perdu.		

N.° 339.

44	à	40	——	35	à	44
28	à	23	——	39	à	19
15	à	10	——	47	à	31
36	à	49	——	perdu.		

N.° 340.

27	à	22	——	16	à	35
22	à	18	——	13	à	22
23	à	19	——	35	à	13
33	à	28	——	22	à	24
47	à	1	——	perdu.		

N.° 341.

32	à	27	——	23	à	21

26	à	17	si	12	à	21
45	à	20	——	19	à	46
31	à	27	——	21	à	32
42	à	37	——	32	à	42
20	à	47	——	enfermé perdu		
			si	19	à	46
45	à	5	——	12	à	21
42	à	37	——	46	à	32
5	à	46	——	perdu.		

N.° 342.

23	à	19	——	14	à	34
27	à	22	——	18	à	38
35	à	30	——	11	à	20
30	à	25	——	perdu.		

N.° 343.

37	à	42	——	19	à	46
29	à	23	——	46	à	19
33	à	29	——	24	à	33
42	à	1	——	perdu.		

N.° 344.

17	à	11	——	16	à	7
23	à	19	——	24	à	13
22	à	28	——	20	à	8
28	à	35	——	perdu.		

Blancs.			N.° 345.	Noirs.		
23	à	18	---	22	à	13
26	à	21	---	16	à	27
25	à	20	---	14	à	23
24	à	20	---	9	à	25
35	à	30	---	25	à	34
48	à	5	---	perdu.		

N.° 346.

38	à	33	---	21	à	49
33	à	22	---	17	à	28
39	à	33	---	28	à	39
34	à	43	---	49	à	20
48	à	43	---	25	à	34
43	à	6	---	perdu.		

N.° 347.

26	à	21	---	17	à	37
39	à	34	---	30	à	39
29	à	24	---	20	à	18
47	à	20	---	19	à	21
20	à	17	---	perdu.		

N.° 348.

27	à	22	---	18	à	27
42	à	47	---	1	à	45
20	à	14	---	10	à	19
30	à	25	---	19	à	30

25	à	34	---	45	à	42
47	à	19	---	perdu.		

N.° 349.

20	à	14	---	19	à	10
28	à	19	---	13	à	24
32	à	27	---	36	à	50
38	à	33	---	50	à	41
46	à	29	---	5	à	10
29	à	23	---	10	à	15
23	à	29	---	1	à	6
29	à	33	---	perdu.		

N.° 350.

38	à	33	---	39	à	28
12	à	7	---	1	à	12
14	à	3	---	10	à	23
3	à	44	---	50	à	31
36	à	29	---	perdu.		

N.° 351.

18	à	12	---	8	à	17
19	à	14	---	35	à	8
14	à	9	---	3	à	14
25	à	21	---	26	à	44
50	à	6	---	perdu.		

28	à	23	---	6	à	19
45	à	7	---	2	à	11
27	à	21	---	16	à	27
49	à	4	---	perdu.		

N.° 353.

33	à	28	---	5	à	46
24	à	20	---	25	à	14
29	à	23	---	45	à	18
1	à	5	---	perdu.		

N.° 354.

44	à	40	---	22	à	35
36	à	40	---	35	à	44
49	à	40	---	perdu.		

Le blanc à le coup étant le premier à se mettre sur la même colonne que le noir.

N.° 355.

34	à	30	---	18	à	25
26	à	3	---	20	à	29
19	à	14	---	25	à	9
3	à	49	---	perdu.		

N.° 356.

46	à	41	---	23	à	46

43	à	39	---	34	à	32
42	à	37	---	32	à	41
47	à	42	---	15	à	47
4	à	15	---	47	à	20
15	à	47	---	perdu.		

N.° 357.

18	à	13	---	9	à	20
27	à	21	---	26	à	28
41	à	6	---	perdu.		

N.° 358.

33	à	29	---	23	à	34
48	à	25	---	10	à	48
49	à	43	---	48	à	39
25	à	2	---	perdu.		

N.° 359.

23	à	19	---	24	à	22
32	à	27	---	20	à	21
39	à	5	---	perdu.		

N.° 360.

31	à	27	---	21	à	32
33	à	28	---	32	à	34

Blancs.				Noirs.		
45	à	25	---	47	à	20
25	à	5	---	perdu.		

N.° 361.

18	à	13	---	24	à	8
34	à	30	---	35	à	24
23	à	19	---	24	à	13
22	à	18	---	13	à	31
32	à	27	---	31	à	22
39	à	25	---	16	à	21
25	à	43	---	21	à	26
43	à	27	---	6	à	11
27	à	36	---	11	à	17
36	à	9	---	2	a	8
9	à	36	---	17	à	22
36	à	2	---	26	à	31
2	à	19	---	31	à	36
19	à	37	---	perdu.		

N.° 362.

36	à	31	---	27	à	36
46	à	41	---	23	à	46
43	à	39	---	34	à	32
42	à	37	---	32	à	41
47	à	42	---	24	à	47
2	à	15	---	47	à	volonté.
15	à	47	---	per. enfermé.		

34	à	29	---	24	à	50	
18	à	13	---	9	à	27	
36	à	2	---	50	à	11	
2	à	16	---	perdu.			

N.° 364.

33	à	29	---	34	à	23	
37	à	31	---	23	à	46	
31	à	27	---	22	à	31	
26	à	37	---	46	à	43	
49	à	12	---	perdu.			

N.° 365.

37	à	31	---	28	à	46	
27	à	21	---	16	à	36	
43	à	39	---	34	à	32	
42	à	37	---	32	à	41	
48	à	42	---	29	à	47	
12	à	15	---	47	à volonté.		
15	à	47	---	enfermé.			

N.° 366.

36	à	31	---	23	à	26	
20	à	3	---	21	à	32	
47	à	42	---	26	à	48	
49	à	43	---	48	à	39	
35	à	30	---	34	à	25	

Blancs.		Noirs.
24 à 20	---	25 à 14
3 à 27	---	perdu.

N.° 367.

37 à 31	---	36 à 27
25 à 20	---	14 à 34
44 à 39	---	5 à 44
50 à 32	---	perdu.

N.° 368.

34 à 29	---	47 à 24
37 à 31	---	26 à 37
35 à 40	---	24 à 35
40 à 23	---	35 à 21
23 à 15	---	perdu.

N.° 369.

17 à 11	---	16 à 7
3 à 8	---	2 à 13ou19
39 à 33	---	29 à 38
42 à 33	---	24 à 38
47 à 11	---	perdu.

N.° 370.

47 à 41	---	14 à 46
29 à 24	---	30 à 19

33 à 28 --- 22 à 44
50 à 5 --- perdu.

N.° 371.

37 à 31 --- 36 à 27
29 à 23 --- 28 à 19
44 à 40 --- 22 à 35
34 à 30 --- 35 à 24
47 à 31 --- perdu.

N.° 372.

31 à 37 --- 46 à 21
16 à 27 --- perdu.

N.° 373.

27 à 22 --- 11 à 41
46 à 37 --- perdu.

N.° 374.

27 à 22 si 11 à 14 ou 10
37 à 5 --- perdu.
si 11 à 5
37 à 46 --- perdu.
si 11 à 41
19 à 46 --- perdu.

			si	11	à	46	
19	à	5	---	perdu.			

N.° 375.

18	à	9	---	20	à	3	
28	à	17	---	3	à	21	
26	à	17	---	perdu.			

N.° 376.

37	à	42	---	29	à	47	
10	à	15	---	perdu.			(1)

N.° 377.

41	à	47	---	15	à	4	
32	à	38	si	4	à	9,	13,
				18	ou	22	

(1). Ce coup placé ici sur le parallélogramme formé par les 4 lignes de 4 à 15, de 15 à 47, de 47 à 36, et de 36 à 4 peut se faire également sur l'autre parallélogramme de 3 à 25, 48, 26 et 3, et sur celui de 2 à 35, 49, 16 et 2; et comme dans chacune de ces trois manières la dame noire peut être au-dessus ou au-dessous de la ligne du milieu, il en résulte que ce coup peut avoir lieu dans six positions différentes, comme presque tous ceux dans lesquels il n'y a que des dames.

37 à 14, 19,
23 ou 28 prend deux, perdu.
si 4 à 36
38 à 15 --- à volonté.
37 à 31 --- prend à 36
15 à 4 --- perdu.

N.° 378.

49 à 44 --- 17 à 50
1 à 6 --- 50 à 45
6 à 1 --- perdu.

N.° 379.

9 à 25 si 8 à 3 ou 49
une pour une. --- perdu.
si 21 à 12 ou 26
35 à 8 --- prend à 3
28 à 14 --- perdu.
si 21 à 16 27 ou 38
25 à 43 --- prend à 49
28 à 44 --- perdu.

N.° 380.

37 à 48 si 43 à 25
7 à 34 --- perdu.
si 43 à 16
48 à 37 --- 16 à 2

Blancs.				Noirs.
37	à	19	---	perdu.
			si 43 à 21, 27, 32 ou 38	
48	à	43	---	prend à 49
7	à	16	---	perdu.
			si 43 à 49	
7	à	16	---	perdu.

N.° 381.

27	à	49	---	16 à 2
49	à	35	---	2 à 16
34	à	43	---	16 à 49
28	à	44	---	49 à 40
35	à	44	---	perdu.

N.° 382.

12	à	26	si	25 à 20
27	à	9	---	20 à 3
28	à	17	---	perdu.
			si	25 à 3
27	à	13	---	3 à 20 ou 25
13	à	9	---	noir à 3
28	à	17	---	perdu.
			si	25 à 30 ou 34
27	à	43	---	noir à 48
28	à	37	---	perdu.
			si	25 à 48
27	à	32	---	48 à volonté.
32	à	43	---	noir à 48
28	à	37	---	perdu.

37 à 19 — les noirs ont 4 manières de jouer.

1.re *manière.*

9 à 10 si 25 à 48
41 à 46 — 48 à 5
si perdu.
10 à 5 — 48 à 46
perdu.

2.e *manière.*

42 à 29 / 33 ou 38 — 25 à 34, 39 ou 43. les noirs prennent 2 dames.
si sur 14 ou 10
41 à 5 — perd. *si* sur 5
41 à 46 — perd. *si* sur 46
19 à 5 — perdu.

3.e *manière.*

41 à 36 — 25 à 9 les n. ont 3 façons de jouer:

1.re façon.

42 à 15 — 9 à 4
perdu.

2.e façon.

42 à 26 — 9 à 3
36 à 9 — 3 à 20 ou 25
19 à 8 — 20 ou 25 à 3
perdu.

3.e façon.

42 à 48 — 9 à 25 les n. ont 2 cases à jouer:

1.re case.

36 à 47 si 25 à 20
19 à 24 — 20 à 15
perdu.

			si	20	à 25
19	à	30	---		perdu.
			si	20	à 3 ou 9
47	à	20	---	3 ou 9	à 25
19	à	30	---		perdu.
		2.e	case.	25	à 3
48	à	26	---	3	à 20 ou 25
36	à	9	---	20 ou 25	à 3
19	à	8	---		perdu.
4.e		*manière.*		25	à 3
42	à	26	---	les noirs ont 3 façons de jouer:	
		1.re	façon.	3	à 9
41	à	36	si	9	à 3
19	à	8	---	perd. *si* 9	à 4
19	à	13	---	p. *si* 9	à 20 ou 25
36	à	9	---	20 ou 25	à 3
19	à	8	---		perdu.
		2.e	façon.	3	à 20
41	à	47	---	les n. ont 4 cases à jouer:	
		1.re	case.	20	à 15
19	à	24	---		perdu.
		2.e	case.	20	à 3
19	à	8	---		perdu.
		3.e	case.	20	à 25
26	à	48	---	25	à 3 ou 9
47	à	20	---	3 ou 9	à 25
19	à	30	---		perdu.
		4.e	case.	20	à 9

47	à 36	si	9 à 3	
19	à 8	——	perd. *si* 9 à 4	
19	à 13	——	p. *si* 9 à 20 ou 25	
36	à 9	——	20 ou 25 à 3	
19	à 8	——	perdu.	
	3.e façon.		3 à 25	
26	à 3	——	25 à volonté.	
19	à 30	——	noir à 25	
41	à 14	——	perdu.	

Nota. On remarquera que la troisième et la quatrième manière d'exécuter ce coup sont à-peu-près semblables et que le moyen général employé pour toutes deux, consiste à empêcher la dame noire de sortir du grand quarré, formé par les lignes de 3 à 25, de 25 à 43, de 48 à 16 et de 16 à 3, dans lequel on peut la tenir aussi long-temps que l'on voudra sans la prendre, soit en se plaçant toujours à l'extrémité de l'une de ces lignes lorsque la noire en occupera l'autre extrémité, soit en se mettant sur 36 lorsquelle sera sur 9, et sur 47 lorsqu'elle sera sur 20, et cela jusqu'à ce qu'on ait l'occasion et la volonté de la prendre en lui donnant deux dames l'une après l'autre.

Ce coup, le plus beau qui soit connu pour prendre une dame avec trois, présente plus de 40 combinaisons différentes pour y parvenir; mais l'on s'est borné à rapporter ici celles qui vont le plus directement au but et qui sont au nombre de 21.

3	à	17	si	5	à	14,	19, 23 ou 32.
4	à	31	---	perdu.			
			si	5	à	37	ou 41
4	à	27	---	perdu.			
			si	5	à	46	
47	à	41	---	46	à	11	
6	à	22	---	perdu.			

N.° 385.

34	à	40	si	35	à	44
50	à	11	---	16	à	7
2	à	16	---	perdu.		
			si	35	à	49
48	à	43	---	49	à	27
50	à	11	---	16	à	7
2	à	11	---	perdu.		

N.° 386.

19	à	30	si	48	à	42
28	à	37	---	42	à	31
30	à	8	---	26	à	3
23	à	14	---	3	à	20
25	à	36	---	perdu.		
			si	48	à	31
30	à	8	---	26	à	3
23	à	14	---	perdu.		
			si	26	à	21

30	à	34	——	48	à	30	
25	à	16	——	perdu.			
			si	26	à	3	
23	à	14	——	3	à	20	
25	à	3	——	48	à	25	
28	à	14	——	25	à	9	
3	à	14	——	perdu.			

N.° 387.

			si	46	à	28	
				32 ou 37			
4	à	10	——	5	à	40	per.
			si	46	à	19	
3	à	14	——	19	à	10	
4	à	15	——	perdu.			
			si	5	à	19	
36	à	41	——	46	à	40	per.
			si	5	à	28ou32	
36	à	41	——	46	à	37ou32	
4	à	10	——	28	ou	32 à 5	
3	à	14	——	5	à	40	per.
			si	5	à	37	
4	à	31	——	37	à	26	
36	à	41	——	46	à	40	
45	à	12	——	perdu.			

N.° 388.

46	à	28	——	50	à	31	

Blancs.				Noirs.		
36	à	18	—	1	à	42
47	à	38	—	perdu.		

2.e Manière.

46	à	23	—	1	à	42
47	à	33	—	50	à	31
36	à	27	—	perdu.		

N.° 389.

33	à	28	—	22	à	42
32	à	28	—	23	à	32
34	à	29	—	24	à	33
25	à	20	—	15	à	24
13	à	9	—	3	à	14
12	à	8	—	2	à	13
21	à	17	—	11	à	22
43	à	38	—	32	à	43
49	à	38	—	prend tout, en faisant le tour du chapelet à droite ou à gauche.		

N.° 390.

41	à	37	—	31	à	42
32	à	27	—	21	à	32
11	à	7	—	2	à	11
22	à	17	—	11	à	22
12	à	8	—	3	à	12
13	à	9	—	4	à	13

24	à	20	---	15	à	24
14	à	10	---	5	à	14
34	à	30	---	25	à	34
44	à	40	---	35	à	44
12	à	50	---	perdu.		

50 prend tout par 39, 48, 37, 28, 17, 30, 39, 28, 19 et 10.

N.° 391.

11	à	7	---	2	à	11
12	à	8	---	3	à	12
13	à	9	---	4	à	13
44	à	40	---	35	à	44
34	à	30	---	25	à	34
24	à	20	---	15	à	24
14	à	10	---	5	à	14
42	à	37	si	32	à	41

47 à 36, 27, 16, 7, 18, 9, 20, 29, 40, 49, 38, 29, 18 et 27.

si 31 à 42

47 à 38, 49, 40, 29, 20, 9, 18, 7, 16, 27, 38, 29, 18 et 27.

N.° 392.

22	à	17	---	11	à	22
1	à	7	---	2	à	11
12	à	8	---	3	à	12
13	à	9	---	4	à	13

24 à 20 — 15 à 24
14 à 10 — 5 à 14
34 à 30 — 25 à 34
44 à 40 — 35 à 44
49 à 40, 29, 20, 9, 18, 7, 16, 27, 36, 47, 38, 29, 18, 27 et 38.

Il y a encore plusieurs autres marches qui toutes finissent sur 38.

N.° 393.

17 à 11 — 6 à 17
27 à 21 — 16 à 27
37 à 31 — 26 à 37
48 à 31, 22, 11, 2, 13, 4, 15, 24, 35, 44, 33, 22, 13, 24, 33 et 42.
43 à 48
42 à 26 — 48 à 25
ou sur cette ligne.
49 à 43 — 25 à 48
41 à 37 — 48 à 31
26 à 42 — perdu.

N.° 394.

La dame blanche se place sur 45 ou 40, et prend les 16 dames noires en passant successivement sur 29, 38, 27, 36, 47, 38, 49, 35, 24, 13, 4, 15, 29, 12 et 26 où elle s'arrête :

				7	à	12
26	à	3	---	1	à	7
3	à	26	---	11	à	17
26	à	1	---	10	à	21
1	à	18	---	2	à	7
18	à	1	---	21	à	27
1	à	23	---	27	à	31
23	à	5	---	perdu.		

Les blancs gardent constamment les extrêmités de la grande ligne.

N.° 395.

La dame blanche se place sur 31 ou 26, et prend à 42, 33, 44, 35, 24, 15, 4, 13, 2, 11, 22, 33, 24, 13, 22, 36 et 47.

Les noirs jouent à volonté, les blancs de 47 à 36 et restent sur la ligne de 36 à 4; les noirs ne peuvent la passer qu'en donnant 2 pions; après les avoir pris, les blancs se placent sur la grande ligne et ont gagné, le pion noir ne pouvant plus passer.

N.° 396.

La dame blanche 2 prend à 13,

4, 13, 24, 35, 44, 33, 24, 13, 27, 36, 47, 38, 16, 7, 23, 32 et 49.

N.° 397.

La dame blanche, placée à la case 2 ou 7, prend à 16, 27, 38, 49, 35, 24, 15, 4, 13, 22, 36, 47, 38, 24, 8, 17, 33, 44 ou 50.

N.° 398.

La dame blanche se place sur 50 ou 44, et prend à 33, 24, 13, 4, 15, 24, 35, 49, 38, 27, 36, 47, 33, 22, 11, 2, 13, 27 et 16.

N.° 399.

La dame blanche se place sur 1 ou sur 7, et prend à 18, 29, 40, 49, 38, 47, 36, 27, 16, 2, 13, 27, 38, 29, 15, 4, 13, 24, 35.

Ces deux raffles peuvent s'exécuter de plusieurs manières.

N.° 400.

Pour exécuter cette raffle, il faut

réduire le damier à la polonaise en damier à la française, et à cet effet couvrir d'une bande de carton les deux colonnes de la droite, composées des cases 10, 20 30, 5, 15 et 25, ainsi que les 10 dernières cases depuis 41 jusqu'à 50.

Cela fait, la dame blanche, placée sur 39, prend sur 28, 17, 26, 37, 14, 3, 12, 23 et 34.

N.° 401.

La dame blanche se place sur 66 et prend sur 53, 40, 27, 14, 3, 16, 5, 18, 29, 42, 59, 46, 29, 16, 33, 44, 57, 46, 33, 20, 31, 44, 55, 68, 57, 70, 59, 72.

N.° 402.

La dame blanche se place, sur le damier réduit, à la case 6, et prend à 17, 26, 37, 28, 17, 3 14, 23, 12 et 1.

N.° 403.

Un pion ne peut en prendre plus

de 8 d'un seul trait, et une dame ne peut en enlever au-delà de 16. Elle se place sur 46 et prend de 46 à 37, 26, 17, 28, 39, 48, 37, 28, 14, 25, 34, 23, 12, 3, 14, 5.

N.° 404.

1.re *Exécution pour en prendre* 27.

La dame blanche se place sur 7 et prend de 7 à 20, 31, 44, 55, 68, 57, 70, 59, 46, 33, 44, 57, 46. 29, 42, 53, 40, 27, 14, 3, 16, 5, 18, 29, 16, 33, 20.

2.e *Exécution pour en prendre* 28.

De 7 à 20, 31, 44, 55, 68, 57, 70, 59, 46, 33, 44, 57, 46, 29, 18, 5, 16, 3, 20, 33, 16, 29, 42, 53, 40, 27, 14 et 1.

N.° 405. (1).

33 à 38 si 26 à 31 ou 37
47 à 42 —— prend à 48.

(1) Coup semblable à celui n.° 385, voyez page 70.

49	à	43	---	48	à	volonté.
38	à	20	---	25	prend.	
3	à	48	---	perdu.		
			si	25	à	30, 34 ou 39
49	à	43	---	prend	à	48
47	à	42	---	48	à	31
38	à	21	---	26	prend.	
3	à	48	---	perdu.		
			si	25	à	43
38	à	21	2.e si	43	à	16
47	à	38	---	16	à	43
49	à	21	---	26	prend.	
3	à	26	---	perdu.		
			2.e si	26	à	8
3	à	21	---	43	à	16
47	à	38	---	perdu.		
			si	25	à	48
47	à	42	---	48	prend.	
38	à	21	---	perdu.		

N.° 406. (1).

32	à	16	si	35	à	49
17	à	22	---	49	à	35
22	à	44	---	35	à	49.

(1) Coup semblable, à-peu-près, à celui n.° 382. Voyez page 70.

Blancs.				Noirs.
18	à	27	——	perdu.
			si	35 à 19, 24 ou 30
17	à	8	——	prend à 2
18	à	7	——	perdu.
			si	35 à 2
17	à	12	——	2 à volonté.
12	à	8	——	prend à 2.
18	à	7	——	perdu.

N.° 407.

Solution du problême.

La dame blanche se place sur la case 45 ou 40, et, jouant la première, elle prend les 19 dames noires en passant successivement sur les cases 29, 18, 4, 15, 29, 38, 27, 18, 7, 16, 27, 36, 47, 38, 49, 35, 24, 13 et 2, où elle s'arrête. Les noirs ne peuvent jouer sans donner à prendre un de leurs 3 pions, savoir :

			si	25 à 30
2	à	35	——	à volonté.
35	à	8	——	perdu.

Les blancs restent sur la ligne de 3 à 26 et empêchent les noirs de passer.

			si	1	à	7
2	à	16	---	25	à	30
16	à	43	---	30	à	35
43	à	49	---	6	à	11
49	à	44	---	11	à	16
44	à	49	---	16	à	21
49	à	16	---	35	à	40
16	à	11	---	40	à	45
11	à	50	---	enfermé.		
			si	6	à	11
2	à	16	2.e si	25	à	30
16	à	43	---	30	à	35
43	à	34	---	1	à	6
34	à	7	---	6	à	11
7	à	16	---	35	à	40
16	à	11	---	40	à	45
11	à	50	---	enfermé.		
			2.e si	1 à 6 ou 7		
16	à	2	---	perdu.		

Nota. Il n'y a pas grande difficulté à prendre les 19 dames, lorsque l'on sait comment il faut les arranger, et sans beaucoup de génie l'on peut encore remarquer, à l'inspection du damier n.° 407, que si la dame blanche, après avoir pris les 19 noires, se place sur la case 2, les noirs étant alors forcés de perdre un pion, la partie se réduit à arrêter les 2 pions restans, ce qu'un bon joueur peut faire en y mettant néanmoins beaucoup d'attention lorsque ces 2

pions sont ceux des cases 1 et 25 ; mais la difficulté consiste à voir toutes ces choses à la fois, et à trouver soi-même non-seulement la manière d'arranger les 19 dames et les 3 pions, et de prendre les dames ; mais encore d'arrêter les trois pions, et de les empêcher ensuite l'un et l'autre d'aller à dame ; et comme chacune de ces choses ne peut avoir lieu que par une seule combinaison, il paraît que l'on peut hardiment donner 48 heures aux plus forts joueurs de dames pour résoudre ce problème, pourvu qu'ils n'ayent pas connaissance de cet ouvrage, et qu'on ne leur communique que l'énoncé du problême, sans leur laisser voir le damier en tête duquel il se trouve.

Fin de l'exécution des coups.

PLANCHE

POUR

L'EXPLICATION DES RÈGLES

DES DAMES A LA POLONAISE.

Page 22 à 40.

LES
QUATRE JEUX
DE
DAMES.

Avis aux amateurs des jeux de Dames.

Le soussigné fournira pour 15^{ff} le même ouvrage accompagné d'un étui qui imite un fort volume in-8°, et qui contient 1.° les trois grands damiers avec les bandes de réduction collés sur soie ou toile; 2.° 78 pions en trois différentes couleurs, et 16 jettons nécessaires pour jouer à ces jeux; 3.° quatre crochets servans à fixer les damiers sur une table, et 4.° la méthode générale pour varier les jeux de dames à l'infini. Le titre de ce volume, qui se ferme comme une boëte, porte: *Etrennes instructives et amusantes.*

Metz, ce 11 nivôse an X (1802).

J. B. Behmer

LES TROIS NOUVEAUX

JEUX DE DAMES,

ÉGYPTIEN, ÉCHECS,

ET A TROIS PERSONNES.

Suivis d'une méthode générale pour varier les jeux de Dames à l'infini.

PAR J. G. LALLEMENT,

Membre de la ci-devant Société des Sciences et des Arts de Metz.

Réduction des trois nouveaux jeux de dames

ÉCHECS. *A TROIS.* *ÉGYPTIEN.*

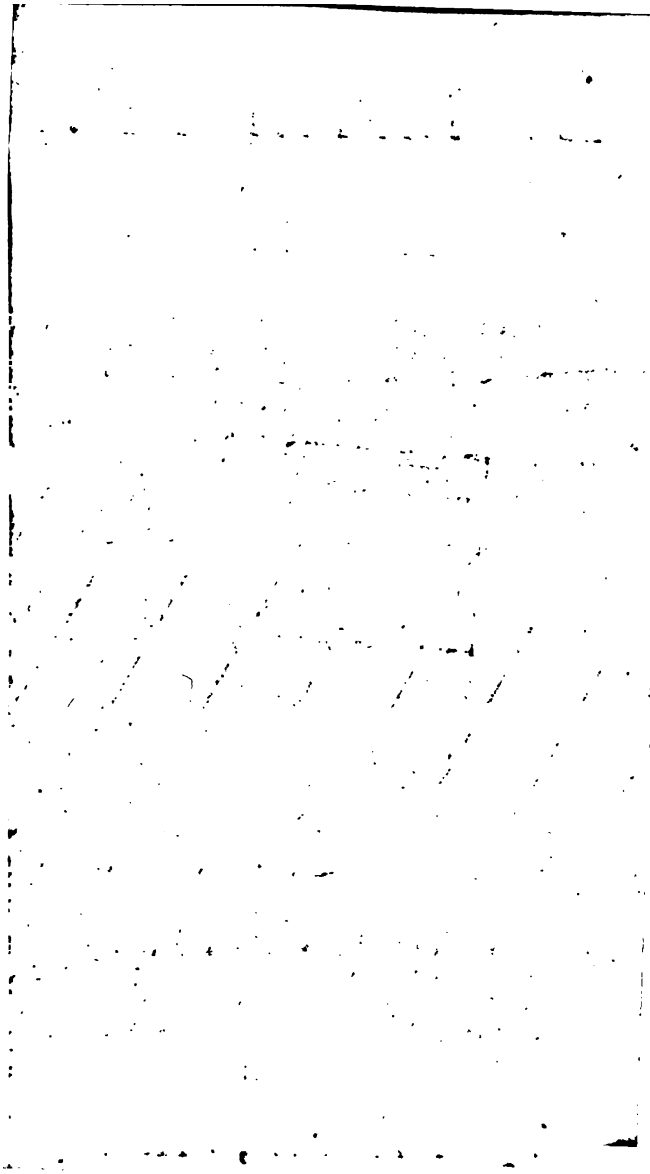
1.er VOLUME 2.e PARTIE.

A METZ,

chez l'Auteur, à l'Hôtel de l'Intendance, et chez BEHMER, éditeur et propriétaire, rue de la Paix.

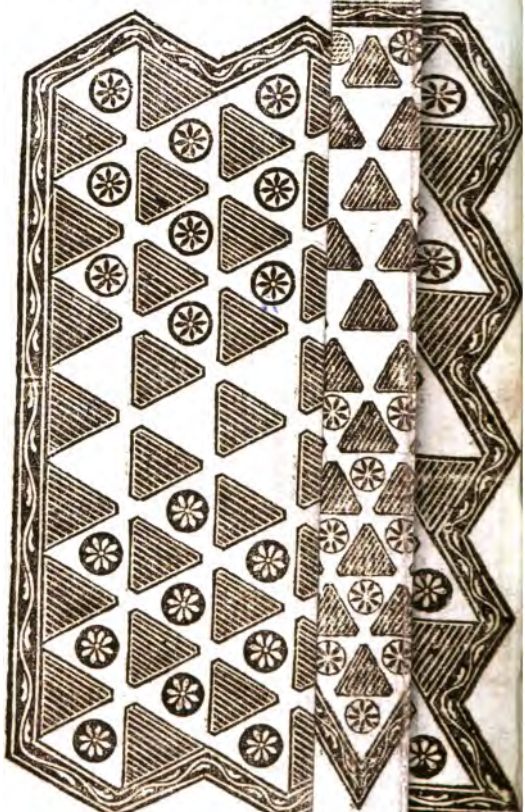
An X. (1802.)

L|S



LES TA[illegible].

JEU DE DAM TR[illegible]S.



INVENT[illegible] par

LES TROIS NOUVEAUX JEUX DE DAMES A CASES TRIANGULAIRES.

INTRODUCTION.

Ces trois nouveaux jeux se jouent selon les règles de celui à la polonaise, à quelques légères exceptions près; ainsi l'on peut les jouer lorsque l'on connaît ce dernier jeu, et il suffit de s'instruire de leur marche qui présente beaucoup plus de combinaisons et de manières différentes de jouer, soit pour les pions, soit pour les dames.

Une des propriétés remarquables et communes aux trois nouveaux jeux, est que deux dames contre une ont gagné dans six coups, quelle que puisse être leur position respective, en sorte qu'il n'y a pas avec eux de ces parties nulles appellées parties remises, qui deshonorent en quelque sorte les

jeux de dames à la française et à la polonaise, et qui ont lieu à ce dernier jeu toutes les fois que l'un des joueurs n'a pas, à la fin de la partie, 4 dames à opposer à une seule; aussi Manoury, l'un des plus fameux joueurs de dames, tout en faisant l'éloge du jeu à la polonaise dit expressément :

« La remise est une imperfection » du jeu, et il paraîtra toujours bi- » zarre que le joueur qui a 3 dames » ne puisse pas gagner la partie contre » le joueur qui n'en a qu'une, mais » l'expérience le prouve, et jusqu'à » présent on n'a pu parvenir à trouver » pour les 3 dames un coup forcé qui » les fasse gagner. « Et il ajoute :

« Entre joueurs de force égale pres- » que toutes les parties sont remises, » parce que rien dans l'attaque ne » l'emporte sur la défense, etc.

Il aurait dû dire qu'elles le sont même presque toutes entre joueurs de forces inégales lorsque leur différence n'est pas considérable, car on ne peut disconvenir que le joueur qui reste ordinairement avec 3 dames lorsque son adversaire n'en a plus qu'une, n'ait une supériorité bien marquée sur lui, et que sans l'imperfection du jeu

il lui eut gagné toutes les parties qui ont été remises, si, comme aux nouveaux jeux, il suffisait pour vaincre son ennemi, de pouvoir le surpasser d'un seul pion à la fin de la partie.

Manoury pose en fait dans son ouvrage, que la supériorité du jeu à la polonaise sur celui à la française, résulte uniquement de ce qu'il présente beaucoup plus de combinaisons, à raison du plus grand nombre de cases et de pions, de la faculté qu'ont les pions et les dames de prendre en arrière aussi bien qu'en avant, et celles-ci de marcher et prendre dans toute l'étendue des lignes.

Si le nombre des combinaisons que présente un jeu pouvait toujours faire préjuger de sa supériorité sur un autre, comme celui à la polonaise le justifie à l'égard de celui à la française, et comme le jeu des échecs le prouve à l'égard du jeu à la polonaise, la comparaison serait entièrement à l'avantage des nouveaux jeux, puisque :

Le damier à la française n'a que 32 cases et 24 pions, celui à la polonaise 50 cases et 40 pions, ceux à l'égyptienne et triangulaire 68 cases et 54 ou 46 pions, et celui à 3 personnes 78 cases et 63 pions.

Le pion ne peut, à la française, marcher et prendre que sur 2 cases, à la polonaise il marche sur 2 et prend sur 4, aux nouveaux jeux il marche sur 3, prend sur 6 et peut en outre sauter 2 cases à la fois.

La dame ne peut marcher et prendre à la française que sur 4 cases, à la polonaise elle peut marcher et prendre sur 4 lignes, contenant ensemble 19 cases au plus, aux nouveaux jeux elle peut marcher et prendre sur 6 lignes, contenant ensemble jusqu'à 26 cases.

Aux anciens jeux le joueur qui a à prendre de 2 côtés un nombre égal de pions, prend avec le pion qui lui plait, mais aux nouveaux jeux il peut être forcé de prendre du pion qui convient le mieux à celui qui donne à prendre.

Enfin en commençant la partie, le premier pion peut être joué de 7 manières différentes à la française, de 9 à la polonaise, de 26 aux dames triangulaires, de 28 aux dames égyptiennes, et de 18 au jeu à trois personnes; mais à ce dernier les combinaisons s'y multiplient, non-seule-

ment à raison d'un plus grand nombre de cases, de pions et d'une faculté de marche bien plus étendue, mais encore en raison du nombre même des joueurs; en effet, lorsque l'on y médite un coup, il faut faire entrer dans son calcul, non-seulement la défense du joueur contre lequel il est dirigé, mais encore les changemens que l'autre adversaire peut apporter à la position du coup par sa manière de jouer, et les avantages qu'il pourra en tirer pour le coup suivant; en sorte que, ne pouvant calculer et retenir toutes ces combinaisons tant que l'on n'est pas devenu habile à ce jeu, il en résulte que, comme au trictrac, le succès dépend quelques fois d'évènemens et de circonstances imprévues.

Mais je ne me prévaudrai pas de cette comparaison pour faire l'éloge des nouveaux jeux; c'est moins le grand nombre des combinaisons et des élémens d'un jeu, que leurs justes rapports entr'eux et avec le goût et l'esprit des joueurs, qui doit décider de son mérite: ainsi c'est aux amateurs, qui prendront la peine d'étudier ces nouveaux jeux, à prononcer sur cette

question. Je leur observerai seulement que le jeu à l'égyptienne paraît tenir le milieu, au moins quant à la difficulté, entre les échecs et le jeu à la polonaise; que celui triangulaire est un peu moins vif, et conséquemment moins attrayant; et que celui à trois personnes, tout paradoxal qu'il est, ne laisse pas que d'avoir son intérêt par les coups piquans et inattendus auxquels il donne lieu, et qu'il peut beaucoup amuser les personnes qui, en jouant à un jeu d'esprit, ne verront pas grand inconvénient à ce que le hazard, ou pour mieux dire, des circonstances imprévues, ayent quelque part à leurs succès, afin de pouvoir s'en consoler dans l'occasion, en rejettant sur lui ou sur elles les fautes ou les étourderies qui les auront fait perdre.

J'ajouterai à cela que l'on ne peut apprécier un nouveau jeu qu'autant qu'on le possède un peu, parce que les coups et les finesses ne se présentent pas d'eux-mêmes. Les premiers jours que l'on joue aux échecs ou à la polonaise, ne sont pas ceux où l'on sent toute la beauté de ces jeux: cela ne vient que par degrés, et c'est ce que j'ai éprouvé en pratiquant durant

quelques jours ceux dont j'offre aujourd'hui l'essai au public. Je lui aurais peut-être laissé moins à desirer sur leur perfection, si le temps et les circonstances m'eussent permis d'y réfléchir d'avantage; mais la prompte exécution de cet ouvrage, dont chaque feuille s'imprimait à mesure qu'elle sortait de ma plume, s'y est opposé.

Le jeu de dames à trois paraît exiger une longue expérience pour parvenir à connaître les règles et les principes qui lui conviennent le mieux, il ne serait donc pas étonnant qu'il ait besoin d'être rectifié, soit dans la forme extérieure du damier, soit dans la marche des pions, soit dans les articles de règle qui peuvent tendre à empêcher deux des joueurs de se liguer contre le troisième pour le faire perdre. J'ai déja plusieurs idées sur ces objets, mais le temps me manque pour les soumettre à l'expérience, et je pourrai y revenir à la suite, si les amateurs de dames jugent que ce jeu en mérite la peine, et veulent bien me communiquer les moyens par lesquels ils croiraient pouvoir le perfectionner.

Chacun des nouveaux jeux peut se jouer plus simplement que je ne l'exposerai d'abord dans leurs règles : les coups en seront un peu plus rares et moins brillans ; mais les jeux en deviendront à la portée d'un plus grand nombre de personnes, et en considération de celles qui ne peuvent ou ne veulent point mettre une certaine application dans leurs délassemens, je donnerai à la fin de ce volume les différens moyens de simplifier leurs marches, comme aussi de la compliquer, afin que tout le monde puisse s'amuser des nouvelles dames et en tirer parti à son gré et selon son caprice.

JEU DE DAMES A L'ÉGYPTIENNE.

Elémens du jeu de dames à l'Egyptienne.

Ce jeu se joue à deux avec un damier, 54 pions et 10 jettons numérotés depuis 1 jusqu'a 10.

Le damier (voyez celui en grand

placé à la suite de ce volume), est un rectangle divisé en huit parties égales sur sa hauteur, et en 9 sur sa largeur; par chacun des points de division sont tiré des lignes qui partagent ce rectangle en 135 triangles équilatéraux, ou cases alternativement noires et blanches, en sorte qu'il y en a 67 noires et 68 blanches.

On s'appercevra que les cases noires sont totalement fermées par de petites lignes qui les tronquent en forme d'hexagone, ceci a pour objet, premièrement d'indiquer que le pion ne peut jamais se placer sur ces cases fermées de toutes parts; secondement ces angles ainsi tronqués ménagent entre les cases blanches une ouverture et une communication qui indique que le pion peut aller de l'une à l'autre; d'après cela, l'œil voit plus aisément la marche du pion, et la vue se fatigue moins qu'elle ne le ferait si les sommets des angles opposés se réunissaient en un seul point.

On remarquera aussi que les cases blanches forment des lignes qui vont dans trois directions, à chacune desquelles on a donné un nom pour les distinguer; savoir : celle qui va ver-

ticalement d'un joueur à l'autre, comme de la case 31 à 38, se nomme *verticale ;* celle qui, pour les deux joueurs, va obliquement en montant de gauche à droite, comme de 31 à 63, s'appelle *dextre ;* et celle qui va en montant de droite à gauche, comme de 31 à 3, s'appellera *senestre.*

Les pions sont les mêmes que ceux du jeux de dames à la polonaise, et ils doivent être inscrits dans le triangle formé par l'une des cases du damier (voyez page 8).

L'un des joueurs a 27 pions blancs, et l'autre 27 pions noirs.

Le damier se place entre les deux joueurs, de façon que l'un, par exemple celui qui a les pions blancs, ait à sa gauche l'angle obtus formé par la bordure du damier à la case n.° 1, et à sa droite l'angle aigu formé par la même bordure à la case 61, tandis que le joueur des noirs a l'angle aigu 68 à sa gauche, et l'angle obtus n.° 8 à sa droite.

On a numéroté les 68 cases blanches par les mêmes motifs que pour le damier à la polonaise. (Voyez le second alinéa de la page 9).

Les pions se placent sur le damier comme

comme on le voit dans la première figure de la planche qui est en face du titre de ce volume, ensorte que les noirs occupent les trois premières cases des lignes verticales, les blancs occupent les trois dernières, c'est-à-dire celles qui sont au bas du damier, et il reste entre les deux jeux un intervalle de 14 cases vuides, sur lesquelles se jouent les premiers coups.

Les jettons sont des disques de carton, du même diamètre que les pions, sur lesquels on a collés les cercles numérotés, qui sont gravés sur la même feuille de papier que le grand damier à trois personnes, ces jettons se placent dans un petit panier qui reste en commun et servent à tracer la marche que l'on suit lorsque l'on a plus de quatre pions à prendre d'un seul trait, parce qu'alors il est aussi difficile de voir combien il y a de pions en prise, et de se souvenir de la marche que l'on doit suivre pour les prendre, que facile de se tromper en les enlevant de dessus le damier, ainsi par exemple si une dame blanche doit prendre plusieurs pions noirs, le joueur des blancs commence par déclarer avant de rien toucher, combien il en veut

prendre, supposons que ce soit 9, ensuite il marque du jetton 1, le premier pion qu'il doit prendre, du jetton 2, le second pion, et ainsi de suite jusqu'à 9. Cela fait, son adversaire examine le coup, s'il le trouve bien joué, le joueur des blancs place sa dame ou son pion sur la case ou elle doit s'arrêter, et enlève tous les pions noirs sur lesquels il y a un jetton; si au traire le joueur des noirs trouve le coup mal joué, il le prouve en plaçant lui-même les jettons sur les pions en prise, et alors non-seulement le joueur des blancs ne prend rien s'il s'est trompé, mais encore le noir souffle le pion ou la dame qui devait prendre, et le joueur des blancs perd son tour de jouer, comme réciproquement le joueur des noirs perdra le sien, si mal-à-propos il a déclaré que le joueur des blancs s'étoit trompé, à moins que celui-ci ne trouve plus avantageux pour lui de le laisser ouer.

RÈGLES

Du jeu de dames à l'Egyptienne.

Nota. A côté du numéro de chaque article, l'on a mis le numéro de l'article des règles à la polonaise auquel il répond, ce qui n'est pas entièrement conforme à ces dernières, est imprimé en caractère italique, et les articles ou il n'y a pas de numéro entre deux parenthèses, sont nouveaux.

Art. I.er (N.° 1.)

L'on joue l'un après l'autre; si l'un des joueurs reçoit un avantage, il joue le premier à toutes les parties, sinon chacun les commence à son tour, en tirant au sort à la première. *Jouer* c'est porter une de ses PIÈCES (1) d'une case sur une autre.

(1) Le mot *pièces* est ici un terme générique qui convient également aux pions et aux dames.

Art. II. (N.° 2.)

DAME TOUCHÉE, DAME JOUÉE.

En conséquence de cet axiôme, dès qu'on a touché une de ses pièces, lorsque l'on est en tour de jouer, on est obligé de la jouer, si elle est JOUABLE, c'est-à-dire, si elle peut prendre ou marcher en avant; mais on est maître de la jouer où l'on veut tant qu'on ne l'a pas quitté, et dès qu'on l'a quitté, le coup est réputé joué : ainsi, avant de toucher une ou plusieurs pièces pour les arranger, il faut dire J'ADOUBE, sans quoi l'adversaire peut vous faire jouer celle des pièces touchées qu'il voudra.

Art. III. (N.° 3.)

Il n'y a pas de faute à jouer soit une de ses pièces qui n'est pas jouable, soit une de celles du jeu adverse; mais si l'on fait une fausse marche non-prévue par les règles, l'adversaire a le choix de tenir le faux coup pour bon ou de faire rejouer en règle.

Art. IV. (N.° 4.)

Le pion, lorsqu'il n'a pas à prendre,

ne peut marcher qu'en avant *et en ligne droite*, *dans l'une des trois directions verticale*, *d'extre et senestre*, et il ne peut avancer que d'un *ou deux* pas à la fois, c'est-à-dire d'une *ou deux* cases; mais quand il a à prendre, il fait autant de pas qu'il trouve de pièces en prise, et il peut alors marcher en arrière *et dans tous les sens.*

Art. V. (N.° 5.)

Une pièce peut être en prise de deux manières, 1.° par une dame ennemie, lorsqu'il se trouve médiatement ou immédiatement et en ligne droite, entre cette dame et une ou plusieurs cases vuides; 2.° par un pion ennemi lorsqu'il se trouve en ligne droite et sans case intermédiaire, entre ce pion ennemi et une case vuide.

Art. VI.

Le pion qui n'a pas à prendre ne peut avancer de deux cases à la fois lorsqu'il se trouverait en prise s'il restait sur la première de ces deux cases, parce qu'alors en sautant deux

cases il PASSERAIT EN PRISE tandis qu'il n'est pas permis d'y passer.

Art. VII.

Le joueur qui est en tour de jouer, et qui a une ou plusieurs pièces à prendre par deux ou trois autres, peut être forcé par son adversaire, à prendre avec la pièce que celui-ci lui désignera.

Art. VIII.

Celui qui veut forcer de prendre avec la pièce par lui désignée est obligé d'en prévenir à l'instant même qu'il met sa pièce en prise, sans quoi il ne peut plus forcer dès que son adversaire a touché l'une de celles qui peuvent prendre, ou même dès que celui-ci a déclaré combien il allait prendre de pièces.

Art. IX.

Celui qui prend étant obligé par la vingtième règle de prendre au plus grand nombre et au plus fort, son adversaire ne peut le forcer de prendre

ailleurs, et s'il le lui commande, ce premier est libre cette fois de prendre où bon lui semble, et conséquemment dispensé de prendre au plus et au plus fort.

Art. X.

Le joueur avant de prendre, et même avant de rien toucher, doit déclarer combien il va prendre de pièces, et combien il y aura de dames dans leur nombre. S'il déclare moins de cinq pièces et que l'adversaire n'y voie point d'erreur, il se place et les enlève; mais s'il déclare prendre plus de quatre pièces il doit montrer au doigt l'ordre dans lequel il les prendra, et les cases vuides sur lesquelles il passera, et en même temps placer le n.° 1 des jettons sur la première pièce, le n.° 2 sur la seconde, et ainsi de suite jusqu'à la fin; cela fait, l'adversaire examine s'il y avait plus ou moins de pièces ou de dames à prendre, s'il ne trouve point d'erreur il le déclare, et alors le premier joueur place la pièce qui vient de prendre sur la case où elle doit s'arrêter et enlève ensuite toutes les pièces sur lesquelles il se trouve des jettons.

Art. XI.

Si l'adversaire trouve qu'il y a plus ou moins de pièces à prendre que le joueur ne l'a déclaré, il le prouve en plaçant lui-même les numéros sur les pièces en prise ; et si effectivement il y avait erreur, non-seulement le joueur ne prend rien, et toutes les pièces restent en place, mais encore l'adversaire a le droit de souffler la pièce qui devait prendre régulièrement.

Art. XII.

Si l'adversaire échoue dans sa preuve, et que le joueur ait bien déclaré, le joueur place la pièce qui avait à prendre, et enlève toutes celles en prise; et comme il aurait perdu son coup s'il se fut trompé, il est juste que son adversaire perde le sien, conséquemment le joueur qui vient de prendre, a le droit de jouer un second coup ou de ne le pas jouer à son choix.

Art. XIII. (N.° 5.)

Le joueur qui prend fait sauter sa

pièce sur celle en prise et se place, soit sur la case vuide qui est *immédiatement* au-delà, *si c'est avec un pion qu'il prend, parce que le pion ne peut franchir plus de deux cases à la fois ; soit sur cette case ou sur une case plus éloignée si c'est avec une dame qu'il a pris*, néanmoins si le pion (ou la dame) trouve plusieurs pièces ennemies, entre chacune desquelles il y ait une case vuide, il n'enlève pas encore la première pièce sur laquelle il a passé, mais il continue de sauter pas dessus les suivantes, se place à la dernière case vuide, et enlève seulement alors toutes les pièces ennemies sur lesquelles il a passé, pour les conserver devant lui comme n'étant plus du jeu.

Art. XIV. (N.° 6.)

La pièce qui prend peut passer plusieurs fois sur la même case vuide, mais elle ne peut passer qu'une fois sur la même pièce en prise, attendu que celle-ci ne peut être prise deux fois.

Art. XV. (N.° 7.)

Si par méprise ou autrement l'on

enlève ses propres pièces, on ne peut les replacer sur le damier que du consentement de son adversaire.

Art. XVI. (N.° 8.)

Si ayant plusieurs pièces à prendre on ne les enlève pas toutes, encore bien *que l'on les ait déclaré exactement* et que l'on ait même sauté régulièrement sur chacune d'elles, on ne peut reprendre celles qu'on a laissé que du consentement de l'adversaire, qui est même en droit de souffler la pièce avec laquelle on a pris.

Art. XVII. (N.° 9.)

SOUFFLER, c'est enlever du damier la pièce qui n'a pas pris tout ce qu'elle devait prendre; après avoir soufflé l'on joue son coup à l'ordinaire, parce que SOUFFLER N'EST PAS JOUER.

Art. XVIII. (N.° 10.)

Toutes les fois qu'un joueur est en droit de souffler il est libre de le faire ou non, s'il souffle, *son adversaire ne peut enlever aucuns des pions qu'il*

avait à prendre et ils restent tous à leur place ; s'il ne veut pas souffler ; il a le choix, ou de laisser le coup mal joué tel qu'il est, c'est-à-dire que l'adversaire enlève les pièces qu'il a déclarés vouloir prendre, et place la sienne au-delà de la dernière; ou de le forcer de prendre et de rejouer son coup en règle ; mais sitôt qu'il a touché la pièce soufflable il n'a plus à choisir, il est forcé de souffler.

Art. XIX. (N.° 11.)

Quand on a joué on ne peut plus souffler ni forcer de prendre ; mais on le peut de nouveau, lorsqu'on est en tour de jouer, si l'adversaire a négligé, même depuis plusieurs coups, de prendre tout ce qui étoit en prise.

Art. XX. (N.° 12.)

L'adversaire a le droit de souffler la pièce qui ne prend pas, ou qui ayant à prendre de plusieurs côtés, ne prend pas du côté du plus grand nombre, et à nombre égal du côté du plus fort: dans ces cas une dame est plus forte qu'un pion ; mais comme lui elle ne compte

que pour un; ainsi il faut prendre trois pions de préférence à deux dames et une dame de préférence à un pion.

Art. XXI. (N.° 13.)

Lorsqu'un pion est arrivé et reste placé sur une des cinq cases les plus éloignées de son joueur, l'adversaire doit le damer en le couvrant d'un pion de même couleur, pris hors du damier; dès lors il est dame et cesse d'être pion: mais il ne suffit pas pour être damé qu'un pion passe sur une de ces cinq cases (*qui sont pour les blancs celles numérotées* 8, 23, 38, 53 *et* 68, *et pour les noirs*, 1, 16, 31, 46 *et* 61), il faut encore qu'il y reste par un coup qui s'y termine, ensorte qu'il n'ait plus rien à prendre, sans quoi il continue son chemin et reste pion.

Art. XXII. (N.° 14.)

La dame a le droit de marcher et de prendre comme le pion; elle peut en outre, lorqu'elle n'a pas à prendre, marcher en arrière aussi bien qu'en avant et traverser à la fois la totalité ou plusieurs des cases vuides qui lui

lui sont contigues en ligne droite, conséquemment elle peut parcourir d'un bout à l'autre les lignes qu'elle occupe seule : enfin lorsqu'elle a à prendre elle peut non-seulement faire ce qui vient d'être dit, mais encore changer de direction à droite, à gauche et *en tous sens*, tant qu'elle trouve à se mettre en ligne droite avec des pièces en prise, et faire ainsi quelquefois le tour du damier.

Art. XXIII. (N.° 19.)

Quand un joueur fait à l'autre l'avantage de la moitié, du tiers, ou du quart d'un pion, ils sont tous deux obligés de jouer, les deux, les trois ou les quatre parties qui forment l'intégrité, la plénitude du jeu, parce que dans ce cas, deux, trois ou quatre parties n'en font qu'une; et le même nombre de parties doit avoir lieu pour la revanche, pour le tout, etc.

Art. XXIV.

Dans le cas infiniment rare où l'on resterait, à la fin d'une partie, chacun avec une dame, la partie sera re-

mise, c'est-à-dire nulle et l'on doit la quitter à l'instant. Dans toute autre circonstance elle peut être gagnée forcément dans peu de coups, et l'on ne doit pas en limiter le nombre.

Art. XXV. (N.° 21.)

On perd la partie quand on la quitte, quand on refuse de prendre, et enfin quand on est le premier à n'avoir plus de pièces ou à ne pouvoir plus jouer celles qui restent enfermées.

Art. XXVI. (N.° 20.)

Quoique les règles d'un jeu ne soient applicables qu'aux joueurs, l'équité, l'usage et les égards que l'on se doit en société suffisent pour établir que les spectateurs n'ont pas le droit d'interrompre ni de parler sur un coup, tant qu'il n'est pas joué ou peut se représenter, et qu'ils ne doivent pas même avertir des fausses marches.

Conséquemment si quelqu'un donne un avis à l'un des joueurs, même indirectement, et que celui-ci en profite et gagne la partie, on peut exiger que celui qui a parlé paye pour le perdant et pour ceux qui pariaient pour lui.

Art. XXVII. (N.° 22.)

Tout coup contesté sera décidé d'après les règles qui viennent d'être établies. Si la contestation tient à un fait elle sera décidée par les spectateurs qui seront invités de s'expliquer; mais ceux qui pariaient ne pourront être entendus en faveur de celui pour qui ils pariaient.

Fin des règles.

Nota. Voyez ci-après page 244, 245 et 251, la nouvelle rédaction des articles VI, VII et X.

Ces règles doivent, dans tous les cas, être suivies à la rigueur, j'en ai donné les motifs dans les observations générales faites à ce sujet à la suite des règles à la polonaise. Voyez ci-dessus page 21.

EXEMPLES ET DÉVELOPPEMENS

Pour l'intelligence des règles.

SUR LA II.e RÈGLE.

VOYEZ ce qui est dit sur la même règle à la polonaise page 22.

SUR LA III.e RÈGLE.

Voyez également ce qui est dit sur cette règle page 23, et observez qu'en général on fait une fausse marche toutes les fois que le pion marche autrement qu'il ne lui est prescrit par les art. 4, 6, 13 et 14, et la dame par les art. 13, 14, 20 et 22.

SUR LA IV.e RÈGLE.

Exemple de la marche du pion qui n'a pas à prendre.

Pour entendre cet exemple et ceux qui vont suivre, prenez le grand damier à l'égyptienne, et posez le devant vous de manière que la case n.° 1 soit

à votre gauche, et celle n.° 61 à votre droite, ensuite vous y placerez des pions, sur les cases qui seront indiquées par les positions.

1.ere POSITION.

Blancs. 1 dame, 34, 46.
Noirs. 47, 48, 58.

Le pion blanc 34 ne peut jouer qu'en avant, et une ou deux cases à la fois, dans l'une des trois directions, savoir; à senestre sur 27 ou 20, à dextre sur 42 ou 50, et dans la verticale sur 35 ou 36.

Le pion blanc 46 ne peut jouer que sur 39 ou 54, en se mettant en prise par le pion noir 47, et il ne peut jouer ni sur 32 ni sur 62, parce que pour aller à ces cases il faudrait qu'il passa en prise sur 39 ou 54, ce qui lui est interdit par la 6.e règle.

Il en est de même du pion noir 47 qui ne peut jouer sur 31 ni sur 61, mais seulement sur 39 ou 54, en se mettant en prise par le pion blanc 46.

Enfin le pion noir 58 ne peut jouer que sur 50, 42, 57 et 65, et il ne peut aller sur 56, parce qu'en passant sur

la case 57 il serait en prise par la dame 1.

Exemple de la marche du pion lorsqu'il a une pièce à prendre.

2.e POSITION.

Blanc. Un pion sur 34.
Noir. Un pion sur 35.

Ces 2 pions sont en prise l'un par l'autre : si c'est au blanc à jouer il saute sur le noir 35, se place sur la case vuide 36, et enlève ensuite le pion 35 de dessus le damier : si au contraire c'est au noir à jouer il saute sur le pion blanc 34, s'arrête sur la case vuide 33 et enlève le pion blanc de dessus le damier, pour le conserver devant lui : cela s'appelle prendre en avant :

Si le pion noir était sur 33, le blanc sauterait sur lui, se placerait sur 32, et l'enlèverait ensuite : cela s'appelle prendre en arrière.

Il en serait absolument de même, si au lieu d'un pion noir, c'était une dame noire.

Il est à observer que le pion, qui peut à volonté avancer d'une ou de

deux cases à la fois, lorsqu'il n'a pas à prendre, ne peut pas, lorsqu'il prend une seule pièce, avancer de davantage, comme on pourrait le croire d'après ce qui se pratique à la polonaise, où le pion qui ne peut faire qu'un pas, lorsqu'il n'a pas à prendre, en fait néanmoins deux lorsqu'il prend une pièce, parce que la case sur laquelle il saute n'est pas compté; mais à l'égyptienne cette case est compté pour une, ensorte que le pion blanc 34 qui prend le noir 35, est obligé de s'arrêter sur 36 sans pouvoir aller jusqu'à 37, attendu que ce serait sauter trois cases, tandis que suivant la treizième règle, il n'en peut jamais franchir plus de deux.

Exemple de la marche du pion qui en a plusieurs à prendre.

3.e POSITION.

Blanc 34. —— Noir 35, 37, 44, 45.

Le blanc 34 fait plusieurs pas en avant et en arrière, en sautant successivement sur les pions noirs dans l'ordre suivant : 35, 37, 45 et 44, et passant par les cases vuides 36, 38,

52 et 36, ou bien dans cet ordre ci, 35, 44, 45 et 36, en passant par les cases vuides 36, 52, 38 et 36.

4.e POSITION.

Blanc. 34.
Noir. 3, 9, 10, 11, 17, 26.

Le blanc 34 prend les noirs, en sautant sur eux et passant sur les cases vuides, dans l'un des six ordres suivans, à son choix : 18, 2, 4, 18, 16 et 2, ou 18, 2, 6, 18, 4 et 2, ou 18, 4, 2, 16, 18 et 2, ou 18, 4, 2, 18, 16 et 2, ou 18, 16, 2, 4, 18 et 2, ou 18, 16, 2, 18, 4 et 2. Dans toutes ces façons de prendre, le pion blanc s'arrête sur la case 2.

SUR LA V.e RÈGLE.

Exemple d'un pion en prise.

5.e POSITION.

Blanc. 34. —— Noir. 35, 42, 50.

Le pion noir 35 est en prise par le blanc 34, parce qu'il se trouve, immédiatement et en ligne droite, entre ce dernier et la case vuide 36, et réci-

proquement le pion blanc est en prise par le noir 36, parce qu'il se trouve entre lui et la case vuide 33 : il est encore en prise par le noir 42, attendu qu'il est en ligne droite avec lui et la case vuide 26; néanmoins le pion noir 42 n'est pas en prise par le blanc 34, quoiqu'il soit immédiatement et en ligne droite avec lui et la case 50, parce que cette dernière n'est pas vuide.

Exemple de plusieurs pions en prise par un pion.

6.e POSITION.

Blanc 34. --- Noir. 3, 7, 9, 10, 11, 13, 15, 17, 21, 26, 27, 34, 35, 37, 41, 42, 44, 45, 47, 57, 65.

Cette seule position fait voir tous les sens dans lesquels un pion peut avoir à prendre, et donne tous les nombres de pions que l'on peut prendre depuis 1 jusqu'à 6.

Le pion blanc 34 est environné de six pions noirs qui sont tous en prise par lui, de manière néanmoins qu'il n'en peut prendre qu'un des six à la fois.

1.° Le pion noir 33 est en prise par

le pion blanc 34, parce qu'il se trouve immédiatement et en ligne droite entre lui et la case vuide 32.

2.° Les pions noirs 41 et 47 sont en prise par le blanc 34, parce que le noir 41 est immédiatement et en ligne droite entre lui et la case vuide 48, comme lorsque le blanc, après avoir sauté sur le pion 41, se pose momentanément sur la case 48, le pion noir 47 se trouve alors à son tour, immédiatement et en ligne droite, entre le pion blanc et la case vuide 46.

3.° Il en est de même des trois pions 42, 57 et 65 qui sont en prise par le blanc 34 qui les prend en passant sur les cases vuides 50, 64 et 66.

4.° *Idem* des quatre pions 35, 37, 45 et 44 qui se prennent en passant par les cases vuides 36, 38, 52 et 36.

5.° *Idem* des cinq pions 27, 13, 7, 15, 21 qui se prennent en passant par les cases vuides 20, 6, 8, 22 et 20.

6.° *Idem* des six pions 26, 10, 9, 17, 11 et 3, qui se prennent en passant par les cases 18, 2, 16, 18, 4 et 2.

Exemple de plusieurs pions en prise par une dame.

6.e POSITION.

La position précédente, faite exprès pour montrer les différentes manières de prendre du pion, sert en même temps à faire connaître la facilité étonnante qu'ont les dames de prendre dans tous les sens; il suffit pour cela de substituer une dame blanche au pion blanc placé sur 34, et alors cette dame prend 20 pions noirs et ne laisse que celui de la case 10.

Voici sa marche dont chaque pas est exprimé par deux nombres, le premier indique le pion pris, et le second nombre exprime la case sur quelle la dame frappe pour aller prendre le pion suivant:

De 34 prend 27 sur 20, 13 sur 6, 7 sur 8, 15 sur 36, 37 sur 38, 45 sur 52, 44 sur 36, 35 sur 34, 42 sur 66, 65 sur 64, 57 sur 22, 21 sur 18, 11 sur 4, 3 sur 2, 9 sur 16, 17 sur 18, 26 sur 34, 33 sur 31, 47 sur 55 et 41 sur la case 34 point du départ.

Si au lieu de placer la dame blan-

che sur 34, on la met sur 31, elle prendra tous les pions noirs sans en laisser.

De 31 prend 47 sur 55, 41 sur 34, 42 sur 66, 45 sur 38, 37 sur 36, 44 sur 68, 65 sur 64, 57 sur 22, 21 sur 18, 17 sur 16, 9 sur 2, 3 sur 4, 11 sur 32, 33 sur 34, 35 sur 36, 15 sur 8, 7 sur 6, 13 sur 20, 27 sur 34, 26 sur 18 et 10 sur 2.

SUR LA VI.e RÈGLE.

Ce sixième article aurait dû être rédigé ainsi :

Art. VI.

Le pion ne peut PASSER EN PRISE, *c'est-à-dire, que, quand il n'a pas à prendre, il ne peut avancer de deux cases à la fois lorsqu'il serait en prise s'il restait sur la première de ces deux cases.*

Cette nouvelle rédaction n'apporte aucun changement dans le sens de la règle, elle est seulement plus exacte et plus laconique.

Voyez ci-dessus page 237, l'exemple rapporté sur la quatrième règle, première position, vous y trouverez plus au

au long ce que c'est que *passer en prise*, d'ailleurs cette règle est commune aux pions des jeux triangulaires et à ceux des échecs, mais elle ne s'applique jamais aux dames.

SUR LA VII.e RÈGLE.

Cet article est absolument dans le même cas que le précédent, voici comment il doit être changé :

Art. VII.

Le joueur qui se trouve avoir à prendre dans différens endroits ou de plusieurs côtés, des pièces en même nombre et de même force, peut être forcé, par son adversaire, à prendre avec la pièce que celui-ci lui désignera.

Exemple du droit de forcer à l'occasion de pièces en prise dans différens endroits, de plusieurs côtés, et par différentes pièces.

7.e POSITION.

Blanc 6, 16, 42, 48, 5 dames, 56 et 64.

Noir 3, 9, 14, 15, 17, 21, 24, 26, 39, 51, 57.

21

Les blancs ont 2 pions à prendre *dans 3 différens endroits*; 1.° par le pion 6, 2.° par le pion 16; 3.° par les pions 56 et 64 ou la dame 53.

Dans le premier endroit les blancs n'ont que *d'un côté* à prendre.

Dans le 2.e endroit, les blancs ont à prendre *de trois côtés* par le pion 16.

Dans le troisième endroit les blancs ont les deux mêmes pions à prendre *par trois pièces différentes* : savoir par la dame 53, et par les pions 56 et 64.

Le joueur des noirs peut forcer celui des blancs à prendre avec celle des pièces qu'il lui désignera, parmi celles qui ont égalité de pièces à prendre, mais, une fois qu'il a désigné la pièce qui doit prendre, le joueur des blancs est libre de prendre, avec cette pièce, dans quel sens il voudra, s'il y en a plusieurs à choisir.

Par exemple si le noir désigne le pion 6, le blanc peut prendre, les pions 13 et 21, ou par préférence les pions 13 et 14, puisqu'en prenant ces deux derniers il se trouve à dame sur la case 8.

Si le noir désigne le pion 16, le blanc est libre de prendre l'un ou

l'autre des trois pions qui l'environnent, parce que de chaque côté il y a deux pions à prendre, savoir, les pions 9 et 3, 17 et 26, 24 et 39.

Si le noir désigne la dame ou l'un des deux pions 56 et 64, le blanc n'a rien à choisir, parce que là il n'y a pas plusieurs manières de prendre; la dame ne peut prendre que les pions 51 et 57, comme le pion 56 ou le pion 64 ne peuvent prendre que les pions 57 et 51.

SUR LA VIII.e RÈGLE.

Exemple du moment auquel il faut désigner la pièce qui doit prendre, quand l'on donne à prendre directement et de son propre mouvement.

8.e POSITION.

Blanc 9, 16, 17, 24, 39, 41, 46, 49, 50, 54.

Noir 4, 5, 12, 20, 22, 36, 43, 45, 51, 52.

Le blanc, en jouant son pion 9 sur 11, doit dire : *forcé du pion* 4, ou toucher ce pion avec le doigt, et alors le noir, qui a à prendre de deux pions, ne peut prendre du pion 12, mais il

est forcé de prendre du pion 4, et le blanc en prenant du pion 17 les noirs 18, 20 et 22 va à dame sur 23.

Si le blanc joue son pion 49 sur 35 sans rien dire, le noir qui a deux pions à prendre dans deux endroits, peut, aussitôt que le blanc a laché son pion, ou toucher celui avec lequel il veut prendre, ou dire je prends 2 pions, et deslors le blanc n'a plus le droit de le forcer, et il peut prendre ou du pion qu'il a touché, ou de celui qu'il jugera à propos, s'il n'en a point touché; mais si le noir déclare, à tort, qu'il prend plus ou moins de pièces qu'il n'en a à prendre, le blanc recouvre le droit de forcer.

Exemple de la manière de forcer quand on ne donne pas à prendre directement et de son propre mouvement.

9.e POSITION.

Blanc 9, 16, 17, 24, 25, 26, 31, 32, 33, 39, 40, 41, 46.

Noir 4, 11, 12, 19, 35, 36, 37, 49, 56, 57, 65, 67.

Dans cette position les noirs jouent

35 à 34 et forcent les blancs de prendu pion 33; ce dernier pion étant placé sur 35, le joueur des noirs s'empresse de déclarer qu'il prend deux pions et veut les enlever, en prenant 35 et 41 avec son pion 36, sous le prétexte que les blancs en donnant à prendre leur pion 33 sur 35, n'ont pas déclarés qu'ils forçaient de prendre du pion 19 et qu'ils sont déchus de leur droit; mais ici le joueur des noirs à tort, les blancs ne sont pas déchus de leur droit, parce que ce ne sont pas eux qui de leur propre mouvement ont donné à prendre, comme dans les deux exemples de la huitième position, il doit donc leur laisser le temps de voir s'ils veulent forcer et quel pion ils forceront, ou leur demander s'ils entendent forcer.

Conséquemment dans cette circonstance les blancs conservent le droit de forcer le noir de prendre du pion 49. Ce pion parvenu sur 47, le pion blanc prend 47, 56, 65 et 67, en allant à dame sur 68; le pion noir 36 prend 35 et 26; les blancs jouent 25 à 26, et forcent de prendre de 19 à 33; ensuite, avec le pion 17, ils

prennent 18, 12, 4 et 11, et les noirs ont perdu.

SUR LA IX.e RÈGLE.

Exemple du cas ou l'on est libre de prendre ou de ne pas prendre avec la pièce qui peut prendre au plus et au plus fort.

10.e POSITION.

Blancs. 17, 18, 25, 27, 32, 33, 34, 41, 48, 49 dame, 64, 62.

Noirs. 5, 6, 8, 15, 30, 36, 37, 38, 43, 44, 45, 51, 59, 67, 68.

Le noir joue 43 à 42 et force les blancs de prendre du pion 41, croyant qu'ils n'ont que 2 pions à prendre de tous côtés et que lui, du pion 30, prendra les pions 29, 27, 34, la dame 49, 48, 32, 17, 18 et 33; mais les blancs qui voyent que du pion 30 ils ont à prendre les 3 pions 42, 51 et 59, et qu'en les prenant, comme étant le côté le plus fort, le noir irait à dame en prenant les 3 pions 66, 64 et 62, déclarent que le noir ayant commandé contre la règle du plus grand nombre, ils sont dis-

pensés de s'y soumettre et de prendre avec le pion désigné, et vont prendre le seul pion 42 avec leur dame, en la plaçant sur la case 7, ce côté leur étant plus avantageux que les deux autres.

SUR LA X.e RÈGLE.

A cet article 10 (imprimé avant d'avoir été relû), l'on substituera la rédaction suivante qui diffère de la première, en ce que le joueur qui déclare devoir prendre un certain nombre de pièces, n'est pas obligé de mettre les numéros dessus avant que son adversaire n'ait déclaré s'il y a plus ou moins de pions à prendre: sans cette correction celui-ci aurait plus de facilité a bien juger le coup que le joueur qui est obligé de faire sa déclaration avant aucun essai ni vérification:

Art. X.

Quand il y a plus de deux pièces en prise, le joueur, avant de prendre et même avant de rien toucher, doit déclarer combien il va prendre de pièces, et combien il y aura de dames

dans leur nombre ; ensuite l'adversaire examine s'il y a plus ou moins de pièces ou de dames à prendre, s'il ne trouve point d'erreur il le déclare, et alors le premier joueur, s'il n'a déclaré que 3 ou 4 pièces, fait sauter la sienne dessus, se place au-delà de la dernière, et les enlève ; si au contraire il a déclaré plus de 4 pièces, il doit, avant de toucher celle des siennes avec laquelle il doit prendre, montrer au doigt l'ordre dans lequel il les prendra, et les cases vuides sur lesquelles il passera, et en même-temps placer le n.° 1 des jettons sur la première pièce, le n.° 2 sur la seconde, et ainsi de suite : s'il résultait de cette vérification qu'il n'y a pas d'erreur, le joueur fait sauter sa pièce sur celle en prise, la place où elle doit s'arrêter et enlève toutes celles sur lesquelles il se trouve des n.os : si au contraire il résultait de cette vérification qu'il y a erreur, l'adversaire a le droit seulement de souffler la pièce qui a pris moins, ou celle qui devait prendre plus ; mais, attendu qu'il s'est trompé en examinant le coup, le joueur enlève ceux des pions qu'il peut prendre régulièrement, si l'erreur est en moins, et

si elle est en plus, il n'enlève que le nombre déclaré, et laisse les derniers sur le damier.

SUR LA XIII.e RÈGLE.

Voyez ci-dessus, pages 238, 239 et 240, les exemples rapportés sur la 4.e règle. Voyez aussi sur cette 13.e règle et sur les 14.e, 15.e, 19.e, 20.e, 21.e, 22.e et 23.e, les exemples donnés page 27 et suivantes, sur les articles correspondans des règles à la polonaise.

SUR LA XVIII.e RÈGLE.

Quand un joueur à la polonaise ne prend pas au plus et au plus fort, son adversaire souffle la pièce qui devait prendre régulièrement, et le joueur n'en conserve pas moins les pions qu'il a pris, ensorte que très-souvent, malgré une faute aussi grossière, il gagne encore la partie. Cette règle qui ne me paraît pas assez sévère à la polonaise le serait encore bien moins à l'égyptienne, dans les cas assez fréquens où il serait très-indifférent au joueur de perdre une pièce, lorsque, tout en faisant une faute, il

vient de prendre 5 ou 6 pions à son adversaire : c'est pourquoi j'ai voulu que, dans les nouveaux jeux, celui qui se laisse souffler ne puisse, hors le cas prévu par l'art. X, enlever aucune des pièces qu'il avait à prendre, et je désirerais même que l'on voulut admettre ce principe à la polonaise.

SUR LA XXII.e RÈGLE.

Voyez ci-dessus page 243, la 6.e position sur la 5.e règle, vous y remarquerez que la dame à presque toujours deux manières de prendre une pièce, la première en dessous, et la seconde en dessus, par exemple, si les blancs ont une dame sur la case n.° 1, et les noirs un pion sur 2 et sur 35, la dame, après avoir pris le pion 2, peut prendre l'autre en dessous en allant de la case 3 à 43, et en dessus en allant de la case 7 à 42.

SUR LA XXIV.e RÈGLE.

Dans les cas, très-rares, où l'on resterait avec une dame contre une dame, la partie est forcément nulle; elle le serait aussi dans les cas, encore beau-

coup plus rares, de deux dames contre deux dames; mais comme il est facile alors de faire une pour une, ce second cas rentre dans le premier; c'est pourquoi il est vrai de dire que dans toute autre circonstance la partie peut être gagnée forcément dans très-peu de coups, c'est-à-dire 6 ou 8 au plus, et que l'on ne doit pas en l'imiter le nombre comme on le fait à la polonaise, où l'on accorde 20 ou 25 coups à celui qui a 3 dames contre une.

PARTIES ENTIÈRES

A L'EGYPTIENNE. (a).

(a) Toutes les parties entières ont été jouées avec moi par le citoyen *Louis Morhange*, professeur de dames à la polonaise, rue de l'Arsenal, n.° 46, généralement reconnu pour le plus fort joueur de dames de la ville de Metz, j'ai beaucoup à me louer de sa conduite et de son intelligence.

La grande habitude qu'il a déja acquise des nouveaux jeux le met en état de les professer avec autant de succès que celui à la polonaise. Il donne des leçons en ville.

I.re PARTIE.

Le P. signifie prend.
L 'F. signifie forcé.
Le D. signifie à dame.

BLANCS.	NOIRS.
26 à 12	---13 à 5
25 à 26	--- 5 à 19 p. 12
26 F 12 p. 19	-- 21 à 5
24 à 26	--- 5 à 19 p. 12
26 à 12 p. 19	-- 6 à 5
33 à 19	---43 à 35
56 à 64	---58 à 65
32 à 25	---65 à 57 (b)
64 à 50 p. 57	-- 51 à 33 p. 50, 41
25 F 41 p. 33	-- 28 à 26
18 F 34 p. 26	-- 35 à 49 p. 34, 41
48 à 50 p. 49	--- 5 à 4
3 à 5 p. 4	---14 à 13
5 F 21 p. 13	---22 à 20p. {21, 19,
47 à 49	---20 à 4 {11, 12}
10 à 3	--- 7 à 5
17 à 19	---15 à 7
40 à 26	---23 à 22
19 à 21 (c)	---29 f. 13 p. 21

(b) Les noirs commencent ici un coup qui leur vaudra deux pions au sixième trait.
(c) Coup de dame bien amené.

Blancs.	Noirs.
26 à 12	--- 5 F 19 p. 12
3 à 23 à dame.	
p. 4, 13, 22	---36 à 34
23 à 42 p. 19,34	--44 à 43
42 F 44 p. 43	---45 à 41 p. 44, 50, 49
9 à 11	---37 à 21
11 à 12	---30 à 14
2 à 4	---38 à 22
12 à 5	---41 à 25
16 à 9	---59 à 43
31 à 24	---52 à 36
24 à 26 p. 25	---14 à 12
4 F 20 p. 12	---21 à 33 p. 20, 26
39 à 40	---33 à 47 p. 40
34 à 40 p. 47	---53 à 37
1 à 3	---60 à 59
9 à 11	--- 7 à 6
5 à 7 p. 6	--- 8 à 6 p. 7
3 à 4	---22 à 21
11 à 12	---21 à 13
12 à 14 p. 13	--- 6 à 22 p. 14
4 à 6	---37 à 21
6 à 7	---59 à 58
46 à 32	---21 à 5
32 à 18	--- 5 à 3
40 à 42	---43 à 41 p. 42
7 à 8 à dame	-- 3 à 1 à dame
8 à 39 p. 22, 36, 41	-- 1 à 65

Blancs.		Noirs.
39 à 31	---58	à 56
55 F 57 p. 56	---65	à 4 p. 57, 18
63 à 49	---67	à 51
49 à 35	---66	à 50
31 à 47 (d)	--- 4	à 46
47 à 63	---50	à 42
35 à 49 p. 42	---46	à 50 p. 49
61 à 54	---50	à 15
54 à 56	---15	à 23
56 à 57	---23	à 7
63 à 64	--- 7	à 4 (e)

(d)	si	4 à 60
35 à 43	——	51 F 35 p. 43
47 à 27 p. 50, 60, 35.		perdu.

(e)	si	4 à 63 perd. car:
64 à 67	——	68 à 66
62 à 46	——	51 à 35 (f)
57 à 65	——	35 à 33
65 à 67 p. 66	——	33 à 31 à dame.
67 à 68 à dame	——	31 à 47
64 à 66	——	47 à 50
66 à 67	——	50 à 8
67 à 53 à dame.	——	8 à 4
53 à 60	——	4 à 5
60 à 59	——	5 à 8
59 à 57	——	8 à 64 perdu.

(f) Blancs.	si	Noirs.
		51 à 43
57 à 65	——	43 à 57
64 F 60 prend 57	——	66 à 64 prend 65

Blancs.	Noirs.
57 à 65	--- 4 à 3
65 à 66	---51 à 58 (g)
66 à 50 p. 58	--- 3 à 67
62 à 63	---67 à 53
50 à 66	---53 à 67
64 à 65	---67 à 53
65 à 1	---53 à 47
1 à 65	---47 à 61
63 à 64	---61 à 47
66 à 67	---68 à 66 p. 67
65 à 68 p. 66	---47 à 53
64 à 65	---53 à 46
65 à 67	---46 à 47
67 à 53 à dame	---47 à 46
53 à 60	---46 à 53
68 à 61	---53 à 67 p. 60
61 à 68 p. 67	--- perdu.

---

50 à 66 —— 64 à 62
66 à 68 à dame. —— 62 à 61 à dame.
Partie remise, les blancs et les noirs restans chacun avec une dame.

(g) Le noir est obligé de donner le pion 57 afin de différer la perte de la partie, car, s'il joue par-tout ailleurs, les blancs, en donnant à prendre du pion 66, prennent les deux pions noirs, et restent avec un pion et une dame contre une seule dame, ce qui leur suffit pour gagner forcément.

2.e PARTIE.

Noirs.	Blancs.
13 à 5	---11 à 4
21 à 13	---18 à 11
29 à 21	---25 à 18
37 à 29	---17 à 25
45 à 37	--- 9 à 17
58 à 65	--- 1 à 9
51 à 58	---26 à 34
52 à 51	---18 à 26
38 à 52	---10 à 18
53 à 45	--- 9 à 10
28 à 35	---56 à 64
21 à 28	---48 à 56
14 à 21	---55 à 48
15 à 14	---56 à 49
8 à 15	---49 à 42 (a)
35 à 49 p. 42	---41 F 57 p. 49
65 F 49 p. 57	---48 à 50 p. 49
51 à 49 p. 50	---64 à 65
66 à 64 p. 65	---63 à 53 à dame p. 64, 58 et 52
59 à 66	---53 à 48 p. 49
5 à 12	--- 4 à 20 p. 12
13 à 55 p. 20 34, 48	---62 à 48 p. 55
44 à 58	---48 à 34
43 a 57	---54 à 62

(a) Les blancs font un coup qui les conduit à dame avec un pion de gain.

Noirs.		Blancs.
60 à 52		---34 à 35 (b)
28 F 42	p. 35	---11 à 13
6 F 20	p. 13	---26 à 27
20 à 34	p. 27	---33 à 53 à dame p. 34, 42 57, 58, 52
21 à 28		---40 à 42
36 à 34		---42 à 26 p. 34
45 à 52		---53 à 21 p. 52, 28
29 à 13	p. 21	---47 à 63
14 à 6		---46 à 48
13 à 5		---18 à 4
15 à 13		---16 à 9
37 à 51		---48 à 64
51 à 49		---64 à 65
66 à 64	p. 65	---63 à 65 p. 64
30 à 44		---62 à 64
22 à 36		---61 à 63
36 à 43		---65 à 66
67 à 65	p. 66	---64 à 66 p. 65
44 à 51		---26 à 42 (c)
43 F 41	p. 42	--- 4 à 12
5 à 19	p. 12	---25 à 26
19 à 33	p. 26	---32 à 52 p. 33, 41, 49, 51
13 à 5		---66 à 67
68 à 66	p. 67	---52 à 68 à dame

(b) Joli coup. Les blancs donnent 3 pions, en prennent 5 et vont à dame.

(c) Coup assez bien vû de 4 pions pour 3

Blancs.	Noirs.
66 à 50	---39 à 41
23 à 21	---63 à 56
5 à 4	--- 3 à 5 p. 4
6 à 4 p. 5	---10 à 3
21 à 20	---68 F 12 p. 20
4 à 20 p. 12	---24 à 26
7 à 21	---17 à 33
21 à 28	--- 9 à 25
20 à 27	---41 à 34
27 à 41 p. 34	---33 à 51 p. 41, 50
28 à 42	---31 à 33
42 à 41	---33 à 49
perdu.	

JEU DES DAMES-ÉCHECS,

OU DAMES TRIANGULAIRES.

INTRODUCTION.

LORSQUE dans l'introduction aux nouveaux jeux j'ai observé, page 216, que le jeu à l'égyptienne paraissait tenir le milieu, entre les échecs et le jeu de dames à la polonaise, et que celui triangulaire était un peu moins vif et conséquemment moins attrayant, c'est qu'alors je n'avais pas encore imaginé de donner la propriété

aux pions de marcher à ce jeu 2 cases à la fois, et de sauter comme les cavaliers dans les échecs; mais depuis que cette idée m'est venue, j'ai beaucoup plus d'espoir dans ce jeu, et il serait sans doute le plus beau des trois, si la même marche ne pouvait pas s'appliquer également aux deux autres, et peut-être même avec encore plus de succès au jeu à l'égyptienne: c'est ce que les amateurs, qui auront plus de loisir que moi, pourront essayer et décider.

Dans le principe j'avais donné le nom de *triangulaire* à ce jeu, parce que, quand on y joue, les cases blanches représentent des triangles posés sur leur base, mais cette dénomination convenant encore davantage au jeu à trois personnes, dont le damier est lui même triangulaire, je crois devoir y substituer celle de DAMES-ÉCHECS, attendu qu'aujourd'hui ce jeu nouveau participe un peu des propriétés du plus beau et du plus ancien des jeux, en ce que ses pions marchent une ou deux cases à la fois, comme ceux des échecs, et ne passent pas en prise non plus qu'eux; ils peuvent en outre sauter en avant comme le cavalier, ils

parviennent aussi en grade lorsqu'ils arrivent à dame, et enfin ces dernières marchent et prennent en tous sens comme aux échecs.

Le nom de *dames-échecs* paraît d'autant mieux convenir à ce jeu qu'il participe d'avantage aux propriétés des dames qu'a celles des échecs, d'ailleurs je réserve la dénomination inverse d'ÉCHECS-DAMES pour un autre jeu qui m'occupe, et qui participera beaucoup plus aux propriétés des échecs qu'a celles des dames, puisque toutes les pièces des échecs s'y trouveront, et que la pièce qui prend se mettra à la place de celle qu'elle enlève.

ÉLÉMENS DU JEU

DES DAMES-ÉCHECS.

Les élémens de ce jeu sont les mêmes que ceux du jeu à l'égyptienne, voyez ci-dessus page 218 à 222; il n'y a de différence que dans la position du damier et dans celle des pions.

Quant au damier on tourne celui à l'égyptienne dans son autre sens, de

manière que les deux angles aigus de sa bordure soient placés devant l'un des joueurs, et les deux angles obtus devant l'autre; dans cette position le joueur des blancs, par exemple, se trouve avoir la dernière case 68, à sa droite tandis que la première est à la droite du joueur des noirs, d'où résulte que les lignes qui étaient verticales dans le damier égyptien, sont horizontales dans celui des dames-échecs, et que les cases blanches présentent des triangles dont les bâses sont toutes du côté du joueur des blancs et les sommets du côté de celui des noirs.

Quant aux pions, le joueur des noirs place les siens sur les 27 premières cases du damier, numérotés depuis 1 jusqu'à 27, et le joueur des blancs place les siens sur les 27 dernières, numérotées depuis et compris 42, jusqu'à 68, comme on peut le voir dans la troisième figure de la planche qui est en face du titre de ce volume, ensorte que le noir occupe les trois premiers rangs de cases, et les quatre premières cases, à sa droite, du quatrième rang; le blanc occupe les trois derniers rangs et les quatre premières

cases, à sa droite, du rang précédent, et il reste entre les deux jeux un intervalle de 14 cases vuides, sur lesquelles l'on joue les premiers coups.

RÈGLES DU JEU

DES DAMES-ÉCHECS. (a)

Art. I. (N.° 1.)

L'on joue l'un après l'autre; si l'un des joueurs reçoit un avantage, il joue le premier à toutes les parties, sinon chacun les commence à son tour, en tirant au sort à la première. Jouer c'est porter une de ses PIÈCES (b) d'une case sur une autre.

(a) On a mis « entre des guillemets » ce qui diffère des règles à l'égyptienne, et imprimé en caractère *italique* ce qui s'écarte de celles à la polonaise. A côté du numéro de chaque article l'on trouve (entre deux parenthèses) le numéro de l'article correspondant des règles à la polonaise.

(b) Le mot *pièces* est un terme générique qui convient également aux pions et aux dames.

Art. II. (N.° 2.)

DAME TOUCHÉE, DAME JOUÉE.

En conséquence de cet axiôme, dès qu'on a touché une de ses pièces, lorsque l'on est en tour de jouer, on est obligé de la jouer, si elle est JOUABLE, c'est-à-dire, si elle peut prendre ou marcher en avant, mais on est maître de la jouer où l'on veut, tant qu'on ne l'a pas quitté, et dès qu'on l'a quitté, le coup est réputé joué: ainsi, avant de toucher une ou plusieurs pièces pour les arranger, il faut dire J'ADOUBE, sans quoi l'adversaire peut vous faire jouer celle des pièces touchées qu'il voudra.

Art. III. (N.° 3.)

Il n'y a pas de faute à jouer, soit une de ses pièces qui n'est pas jouable, soit une de celles du jeu adverse; mais si l'on fait une fausse marche non prévue par les règles, l'adversaire a le choix de tenir le faux coup pour bon ou de faire rejouer en règle.

Art. IV.

Le pion ainsi que la dame ne peuvent jamais se placer que sur des cases blanches.

Art. V.

MARCHE DU PION:

Lorsqu'il n'a pas à prendre.

Le pion, lorsqu'il n'a pas à prendre, ne peut marcher qu'en avant et jamais en arrière » ni horizontale-» ment ».

Il marche en avant *de deux manières :*

1.° A dextre et à senestre, comme à la polonaise, en faisant un *ou deux* pas *à volonté et toujours en ligne droite, comme à l'égyptienne ; » néan-» moins il ne peut alors passer en » prise, c'est-à-dire, qu'il ne peut faire » deux pas en ligne droite, lorsqu'il » serait en prise s'il n'en faisait qu'un » dans la même direction, à moins » qu'il ne reste en prise par la même » pièce et dans la même direction et » qu'il ne passe pas en prise devant » deux pièces différentes.*

» 2.°

» 2.° *Il marche en outre comme le* » *cavalier aux échecs, c'est-à-dire qu'il* » *saute sur l'une des trois cases noi-* » *res qui le précèdent, pour aller se* » *placer sur la case blanche qui est* » *au-delà, sans que rien puisse l'ar-* » *rêter.* »

MARCHE DU PION.

Lorsqu'il a à prendre.

Le pion ne peut prendre que dans les deux directions d'extre et senestre » *et jamais horizontalement, ni par* » *la marche du cavalier* »; mais quand il prend il fait autant de pas qu'il trouve de pièces en prise et ses pas sont tous de deux cases comme à la polonaise.

Art. VI.

Un pion (ou une dame) peut être en prise de deux manières :

1.° Par une dame ennemie lorsqu'il se trouve, médiatement ou immédiatement et en ligne droite, entre cette dame et une ou plusieurs cases vuides, dans l'une des *trois* directions dextre, senestre et *horizontale*.

2.° Par un pion ennemi lorsqu'il se trouve, immédiatement et en ligne droite, entre ce pion ennemi et une case vuide, dans l'une des deux directions dextre et senestre » seulement, » attendu que le pion ne peut pas » prendre horizontalement comme la » dame. »

Art. VII.

Le joueur qui se trouve avoir à prendre dans différens endroits ou de plusieurs côtés, des pièces en même nombre et de même force, peut être forcé, par son adversaire, à prendre avec la pièce que celui-ci lui désignera.

Art. VIII.

Celui qui veut forcer de prendre, avec la pièce par lui désignée, est obligé d'en prévenir à l'instant même qu'il met sa pièce en prise, sans quoi il ne peut plus forcer dès que son adversaire a touché l'une de celles qui peuvent prendre, ou même dès que celui-ci a déclaré combien il allait prendre de pièces.

Art. IX.

Celui qui prend étant obligé, par la

vingtième règle, de prendre au plus grand nombre et au plus fort, son adversaire ne peut le forcer de prendre ailleurs, et s'il le lui commande, ce premier est libre, cette fois, de prendre où bon lui semble, et conséquemment dispensé de prendre au plus et au plus fort.

Art. X.

Quand il y a plus de deux pièces en prise, le joueur, avant de prendre et même avant de rien toucher, doit déclarer combien il va prendre de pièces et combien il y aura de dames dans leur nombre; ensuite l'adversaire examine s'il y a plus ou moins de pièces ou de dames à prendre; s'il ne trouve point d'erreur il le déclare, et alors le premier joueur, s'il n'a déclaré que trois ou quatre pièces, fait sauter la sienne dessus, se place au-delà de la dernière, et les enlève; si au contraire il a déclaré plus de quatre pièces il doit, avant de toucher celle des siennes avec laquelle il doit prendre, montrer au doigt l'ordre dans lequel il les prendra, et les cases vuides sur lesquelles il passera, et en même temps placer le n.° 1 des jettons

sur la première pièce, le n.° 2 sur la seconde, et ainsi de suite: s'il résultait de cette vérification qu'il n'y a pas d'erreur, le joueur fait sauter sa pièce sur celle en prise, la place où elle doit s'arrêter et enlève toutes celles sur lesquelles il se trouve des numéros: si au contraire il résultait de cette vérification qu'il y a erreur, l'adversaire a le droit seulement de souffler la pièce qui allait prendre moins, ou celle qui allait prendre plus; mais, attendu qu'il s'est trompé aussi en examinant le coup, le joueur enlève ceux des pions qu'il peut prendre régulièrement si l'erreur est en moins, et si elle est en plus il n'enlève que le nombre déclaré et laisse le surplus sur le damier.

Art. XI.

Si l'adversaire trouve qu'il y a plus ou moins de pièces à prendre que le joueur ne l'a déclaré, il le prouve en plaçant lui-même les numéros sur les pièces en prise; et si effectivement il y avait erreur, non-seulement le joueur ne prend rien, et toutes les pièces restent en place, mais encore l'adversaire a le droit de souffler la pièce qui devait prendre régulièrement.

Art. XII.

Si l'adversaire échoue dans sa preuve, et que le joueur ait bien déclaré, le joueur place la pièce qui avait à prendre, et enlève toutes celles en prise; et comme il aurait perdu son coup, s'il se fut trompé, il est juste que son adversaire perde le sien, conséquemment le joueur qui vient de prendre a le droit de jouer un second coup, ou de ne le pas jouer, à son choix.

Art. XIII. (N.° 5.)

Le joueur qui prend fait sauter sa pièce sur celle en prise et se place, soit sur la case vuide qui est immédiatement au-delà, si c'est avec un pion qu'il prend, *parce que le pion ne peut franchir plus de deux cases à la fois;* soit sur cette case ou sur une case plus éloignée, si c'est avec une dame qu'il a pris; néanmoins si le pion (ou la dame) trouve plusieurs pièces ennemies, entre chacune desquelles il y ait une case vuide, il n'enlève pas encore la première pièce sur laquelle il a passé, mais il continue de sauter

par dessus les suivantes, se place à la dernière case vuide et enlève seulement alors toutes les pièces ennemies sur lesquelles il a passé, pour les conserver devant lui comme n'étant plus du jeu.

Art. XIV. (N.° 6.)

La pièce qui prend peut passer plusieurs fois sur la même case vuide, mais elle ne peut passer qu'une fois sur la même pièce en prise, attendu que celle-ci ne peut être prise deux fois.

Art. XV. (N.° 7.)

Si par méprise, ou autrement, l'on enlève ses propres pièces, on ne peut les replacer sur le damier que du consentement de son adversaire.

Art. XVI. (N.° 8.)

Si quand on a plusieurs pièces à prendre on ne les enlève pas toutes, *encore bien que l'on les ait déclaré exactement* et que l'on ait même sauté régulièrement sur chacune d'elles, on ne peut reprendre celles qu'on a laissé

que du consentement de l'adversaire, qui est même en droit de souffler la pièce avec laquelle on a pris.

Art. XVII. (N.° 9.)

SOUFFLER, c'est enlever du damier la pièce *qui a voulu prendre plus ou moins de pièces qu'il n'y en avait en prise.* Après avoir soufflé l'on joue son coup à l'ordinaire, parce que SOUFFLER N'EST PAS JOUER.

Art. XVIII. (N.° 10.)

Toutes les fois qu'un joueur est en droit de souffler il lui est libre de le faire ou non; s'il souffle, *son adversaire ne peut enlever aucuns des pions qu'il avait à prendre et ils restent tous à leur place, excepté dans les cas prévus à la fin de l'article X;* s'il ne veut pas souffler, il a le choix, ou de faire jouer le coup en règle, *ou de laisser prendre le nombre de pièces déclarées, pourvu qu'il n'excède pas le nombre de celles en prise;* mais si-tôt qu'il a touché la pièce soufflable, il n'a plus à choisir, il est forcé de souffler.

Art. XIX. (N.° 11.)

Quand on a joué on ne peut plus souffler ni forcer de prendre; mais on le peut de nouveau, lorsqu'on est en tour de jouer, si l'adversaire a négligé, même depuis plusieurs coups, de prendre tout ce qui était en prise.

Art. XX. (N.° 12.)

L'adversaire a le droit de souffler la pièce qui ne prend pas, ou qui, ayant à prendre de plusieurs côtés, ne prend pas du côté du plus grand nombre, et à nombre égal du côté du plus fort: dans ces cas une dame est plus forte qu'un pion, mais comme lui elle ne compte que pour un; ainsi il faut prendre trois pions de préférence à deux dames, et une dame de préférence à un pion.

Art. XXI. (N.° 13.)

Lorsqu'un pion est arrivé et reste placé sur une des « huit » cases les plus éloignées de son joueur, l'adversaire doit le damer en le couvrant

d'un pion de même couleur, pris hors du damier; dès-lors il est dame et cesse d'être pion : mais il ne suffit pas pour être damé qu'un pion passe sur une de ces « *huit cases* (*qui sont* » *pour les blancs celles numérotées* » 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 *et* 8, *et pour les* » *noirs* 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67 *et* » 68.) » Il faut encore qu'il y reste par un coup qui s'y termine, ensorte qu'il n'ait plus rien à prendre, sans quoi il continue son chemin et reste pion.

Art. XXII. (N.° 14.)

La dame a le droit de marcher et de prendre comme le pion, « *à l'ex-* » *ception néanmoins de la marche du* » *cavalier qu'elle n'a pas.* » Elle peut en outre, soit qu'elle ait à prendre ou non, marcher « *horizontalement* », et en arrière aussi bien qu'en avant, et traverser à la fois la totalité ou plusieurs des cases vuides qui lui sont contigues en ligne droite, conséquemment elle peut parcourir d'un bout à l'autre les lignes qu'elle occupe seule: enfin lorsqu'elle a à prendre elle peut, non-seulement faire ce qui vient d'être dit, mais encore changer de direction

à droite, à gauche *et en tous sens*, tant qu'elle trouve à se mettre en ligne droite avec des pièces en prise, et faire ainsi quelque fois le tour du damier.

Art. XXIII. (N.° 19.)

Quand un joueur fait à l'autre l'avantage de la moitié, du tiers, ou du quart d'un pion, ils sont tous deux obligés de jouer, les deux, les trois ou les quatre parties qui forment l'intégrité, la plénitude du jeu, parce que dans ce cas, deux, trois ou quatre parties n'en font qu'une; et le même nombre de parties doit avoir lieu pour la revanche, pour le tout, etc.

Art. XXIV.

Dans le cas où l'on resterait à la fin d'une partie, chacun avec une dame, la partie sera remise, c'est-à-dire nulle, et l'on doit la quitter à l'instant. Dans toute autre circonstance elle peut être gagnée forcément dans peu de coups, et l'on ne doit pas en limiter le nombre.

Art. XXV. (N.° 21.)

On perd la partie quand on la quitte,

quand on refuse de prendre, et enfin quand on est le premier à n'avoir plus de pièces ou à ne pouvoir plus jouer celles qui restent enfermées.

Art. XXVI. (N.° 20.)

Quoique les règles d'un jeu ne soient applicables qu'aux joueurs, l'équité, l'usage et les égards que l'on se doit en société suffisent pour établir que les spectateurs n'ont pas le droit d'interrompre ni de parler sur un coup, tant qu'il n'est pas joué ou peut se représenter, et qu'ils ne doivent pas même avertir des fausses marches.

Conséquemment si quelqu'un donne un avis à l'un des joueurs, même indirectement, et que celui-ci en profite et gagne la partie, on peut exiger que celui qui a parlé paye pour le perdant et pour ceux qui pariaient pour lui.

Art. XXVII. (N.° 22.)

Tout coup contesté sera décidé d'après les règles qui viennent d'être établies. Si la contestation tient à un fait elle sera décidée par les spectateurs qui seront invités de s'expliquer; mais

ceux qui pariaient ne pourront être entendus en faveur de celui pour qui ils pariaient.

Fin des Règles.

Ces règles doivent, dans tous les cas, être suivies à la rigueur, j'en ai donné les motifs à la page 21, à laquelle vous pouvez recourir.

EXEMPLES ET DÉVELOPPEMENS

Pour l'intelligence des Règles

DES DAMES-ÉCHECS.

SUR LA 5.e RÈGLE.

Exemple de la marche du pion qui n'a pas à prendre.

POUR entendre cet exemple et les suivans, prenez le grand damier des dames-échecs et posez le devant vous, comme il doit l'être, soit pour jouer, soit pour lire son titre de jeu de dames triangulaires, ainsi que les numéros

méros des cases : ensuite vous y placerez des pions sur les cases dont les numéros seront indiqués par les positions relatives à chaque exemple.

1.ère POSITION.

Blanc. Un pion sur la case 34.

Le pion blanc 34 ne pouvant marcher horizontalement, il ne peut aller sur aucune des cases 32, 33, 35 et 36; ne pouvant marcher en arrière, les cases 40, 41, 42 et 43 lui sont interdites, ainsi que toutes celles qui sont au-dessous.

Par sa marche à dextre et à senestre, comme au jeu à l'égyptienne, il lui est libre d'aller à dextre sur les cases 27 et 20, et à senestre sur celles 26 et 18, mais s'il y avait un pion noir sur 19 il ne pourrait plus aller sur les cases 18 et 20, parce que pour y arriver il faudrait qu'il passa en prise sur les cases 26 et 27, ce qui lui est interdit par la même règle. Il ne pourrait également aller à l'une ni à l'autre des cases 18 et 20, s'il y avait une dame noire sur l'une des cases de la ligne horizontale, de 24 à 30; la case 18 lui serait inabordable s'il y avait

une dame noire sur la ligne d'extre de 61 à 5, et il en serait de même de la case 20, si cette dame était sur la ligne senestre de 67 à 3; mais s'il y avait une dame sur 2 et une sur 6, elles n'empêcheraient pas le pion 34 de jouer sur 18 ou 20, parce qu'alors le pion 34 ne passe pas en prise, puisque sur 18 comme sur 26 il est en prise et dans la même direction, néanmoins si la dame 6 était sur 5, ou qu'il y ait un pion noir sur 19, pendant que l'autre dame noire est sur 2, le pion 34 ne pourrait jouer sur 18, parce qu'alors il passerait en prise devant une autre pièce. Cette dernière interprétation convient également au jeu à l'égyptienne; quoique j'aie obmis de la donner en traitant de ce dernier jeu.

Il est inutile de dire qu'un pion noir qui serait sur 25 ou sur 27, n'empêcherait pas le pion blanc 34 de jouer sur 18, puisque les pions ne prenant pas horizontalement, il ne passerait conséquemment pas en prise.

Enfin par sa marche du cavalier, le pion blanc 34 peut aller, ou sur la case 25, qui est à sa gauche au premier rang devant lui, en sautant sur

la case noire qui se trouve entre les quatre cases blanches 25, 26, 33 et 34; ou sur la case 19 qui est au second rang en ligne droite devant lui, en sautant sur la case noire qui se trouve entre les quatre cases blanches 19, 26, 27 et 34; ou enfin sur la case 28 qui est à sa droite au premier rang devant lui, en sautant sur la case noire qui se trouve entre les quatre cases blanches 27, 28, 34 et 35.

Il est à observer que toutes les fois que le pion saute en cavalier, rien ne peut l'arrêter dans sa marche, parce qu'en traversant des cases noires par le milieu, il ne peut jamais ni passer en prise, ni rencontrer aucune pièce qui le gène dans son chemin.

Il résulte de ces deux manières de marcher que le pion 34 peut jouer sur sept cases différentes, savoir, 18, 19, 20, 25, 26, 27 et 28, au lieu qu'à la polonaise il ne pourrait jouer que sur 26 ou 27.

Enfin une propriété assez remarquable de la marche du cavalier, attribuée au pion, c'est qu'une dame, lorsqu'elle est seule, ne peut l'empêcher d'aller à dame, quelle que puissent être leurs positions respectives sur le

damier, tout ce qu'elle peut faire c'est de s'emparer des coins de la ligne sur laquelle il va à dame, pour chercher à le prendre en y arrivant.

Exemple de la marche du pion, lorsqu'il a une pièce à prendre.

2.e POSITION.

Blancs 34 dame.
Noirs 20, 26 dame, 27, 33 dame.

Le pion blanc 34 prend la dame 26 en sautant par dessus et se plaçant sur la case vuide 18 qui est immédiatement au-delà, ce qui le fait avancer de deux pas, et comme il n'en doit jamais faire davantage, il ne peut aller jusques sur la case 10, puisque pour y arriver il faudroit qu'il fit trois pas. (Voyez au surplus page 238.)

Si c'était aux noirs à jouer, ils pourraient prendre le pion blanc 34, soit avec le pion 27, en sautant sur 34 et se plaçant sur 41, soit avec la dame 26, en sautant sur 34 et se plaçant à volonté sur l'une des cases 42, 50, 58 et 66, soit avec la dame 33 en sautant sur 34 et se plaçant sur l'une des cases 35, 36, 37 ou 38; mais la dame

noire 33 n'est pas en prise par le pion blanc 34, parce que les pions ne peuvent ni marcher ni prendre horizontalement.

Exemple de la marche du pion qui en a plusieurs à prendre.

3.e POSITION.

Blancs 17.
Noirs 10, 11, 12, 13, 28, 36.

Le pion blanc 17 prend les noirs en sautant dessus et passant successivement sur les cases blanches 3, 19, 5, 21 et 35, sur la dernière desquelles il est obligé de s'arrêter.

SUR LA VI.e RÈGLE.

Cette règle est assez intelligible, au moyen des exemples donnés sur la précédente pages 284 et 285. Voyez au surplus page 243, l'exemple de plusieurs pions en prise par une dame à l'égyptienne, c'est absolument la même chose aux dames-échecs, puisque dans l'un et l'autre de ces jeux, les dames prennent en tous sens, et qu'il n'y a de différence que pour les pions, qui

ne prennent pas horizontalement aux dames-échecs, comme ils prennent verticalement aux dames égyptiennes.

SUR LA VII.e RÈGLE

Et sur toutes les suivantes.

Voyez les exemples donnés sur les mêmes articles des règles à l'égyptienne qui sont entièrement semblables, excepté, comme je viens de le dire, par la manière de prendre du pion, et en outre, par sa marche du cavalier.

PARTIES ENTIÈRES

AUX DAMES-ECHECS.

I.re *partie.*

BLANCS.	NOIRS.
44 à 38	---13 à 28
59 à 44	--- 4 à 13
67 à 59	---21 à 30
56 à 41	---25 à 31
65 à 56	---10 à 25
44 à 35	---14 à 21

Blancs.	Noirs.
52 à 44 (a)	---22 à 36
38 F 22 p. 30	-- 36 à 38 p. 44, 45
51 à 36 (b)	---28 F 44 p. 36
43 à 28	---20 F 36 p. 28
41 à 33 (c)	---26 F 40 p. 33
47 à 33 p. 40(d)	--25 F 41 p. 33
48 à 4 à dame p. 41, 27 et 12	---15 à 29 p. 22
35 à 27	---19 à 35 p. 27
42 à 14 p. 35, 21	-- 6 F 22 p. 14
4 à 14 p. 5, 22, 29, 18, 11 et 13	--- 7 à 21 p. 14
59 à 45	---38 à 52 p. 45
58 à 51	---44 à 42 p. 51, 50
60 à 14 p. 52, 36 et 21.	--- 8 à 22
49 F 35 p. 42	---22 à 6 p. 14 (e)
35 à 20	--- 9 à 18

(a) Les blancs jouent ce pion pour tendre un piège au noir, s'il veut gagner les deux pions qui paraissent sûrs en jouant 22 à 36.

(b) Les noirs ayant tombé dans le piège, les blancs font un coup qui les fait aller à dame et gagner la partie.

(c) Voyez les notes c et d pages 292.

(e) Ce coup, qui termine seulement ici, m'a valu trois pions de bénéfice. Il serait de première force à la polonaise, mais il ne me paroît pas être seulement de troisième aux dames-échecs.

Blancs.	Noirs.
20 à 5 à dame	--- 3 à 19
5 à 10 p. 19, 18	--17 F 3 p. 10
53 à 37	--- 3 à 12
37 à 22	---23 à 29
22 à 36 p. 29	---12 à 21
36 à 30	--- 6 à 15
30 à 23	---31 à 40
23 à 7 à dame p. 15	---40 à 49
7 F 42 p. 21	---49 à 35 p. 42
57 à 42	---35 à 49 p. 42
56 à 42 p. 49	--- 2 à 11
42 à 27	--- 1 à 17
27 à 13	---17 à 32
13 à 6 à dame	---24 à 31
46 à 39	---31 F 47
54 F 24 p. 47, 32	--16 à 32 p. 24
63 à 54	---32 à 46
6 à 4	---11 à 26
4 à 32	---26 à 41
66 à 50	---41 à 49
50 à 41	---49 à 33 p. 41
32 à 34 p. 33	--enfermé perdu.

Il faut au moins quatre pions pour en enfermer un.

2e PARTIE.

Noirs.	Blancs.
25 à 31	---36 à 41
22 à 38	---65 à 56

Noirs.	Blancs.
10 à 25	---55 à 40
2 à 10	---64 à 55
13 à 22	---41 à 35
4 à 13	---56 à 41
22 à 36	---43 F 29 p. 36
27 F 43 (a) p. 35	---50 F 36 p. 43 (b)
21 à 37 p. 29	---45 F 29 p. 37
23 F 37 (c)	---29 F 45 p. 37
26 à 33	---40 à 26 p. 33
18 à 64 à dame. p. 26, 42, 57	---63 à 56
64 à 22 p. 36	---44 à 36
22 à 40 p. 36, 41	--48 à 18 p. 40, 25 10, 3, 11
31 à 39	---47 F 31 p. 39
17 à 32	---31 à 17 p. 24
9 à 11 p. 17, 18	--55 à 39
19 à 25	---49 à 33
25 à 41 p. 33	---39 à 25 p. 32

(a) si 21 F 37 p. 29 —45 F 29 p. 37
27 à 43 p. 35 —50 F 36 p. 43
26 à 33 —40 à 26 p. 33
18 à 64 à dame
p. 26, 42, 57

(b) si 51 F 35 p. 43 —21 à 65 à dame
p. 29, 44, 58

(c) Ce pion a été donné sans nécessité, car la dame n'est pas sauvé en le donnant.

Noirs.	Blancs.
1 à 10	---54 à 48
41 à 55 p. 48	---62 à 48 p. 55
13 à 19	---51 à 35
15 à 29	---48 à 39
16 à 31	---25 à 17
31 F 47 p. 39	---17 à 3 à dame p. 10
47 a 62 à dame	---35 à 27
19 F 35 p. 27	--- 3 à 31 p. 11, 20, 14, 29, 35
12 à 26	---56 à 47
26 à 41	---61 à 55
62 à 48 p. 55	---58 à 50
48 à 51 p. 50	---59 à 43 p. 51
41 à 56	---46 à 32
56 à 65 à d. (d)	---32 à 16
7 à 22	---16 à 1 à dame
22 à 37	---45 à 29 p. 37

(d) Le noir est forcé d'aller à dame sur 65, car elle serait prise ailleurs, comme on va le voir :

si 56 à 64 à dame —32 à 25
64 à 24 p. 43,25—44 à 3 p. la dame.
si 56 à 63 à dame—32 à 16
63 à 44 p. 47,43—52 à 36 p. la dame.
si 56 à 62 à dame—47 à 41
62 à 51 p. 41,43—52 à 37
38 F 52 p. 45 —60 à 58 p. 52 et la d.

Noirs.		Blancs.
6 à 22	(e) ---	1 à 30 p. 5, 22
38 à 50 p. 30, 29, 43	---	60 à 51
65 à 60 p. 51, 52	---	68 à 52 p. 60
50 à 65 à dame	---	47 à 32
8 à 22	---	32 à 16
22 à 28	---	16 à 1 à dame
65 à 61	(f) ---	66 à 60
61 à 68 p. 67	---	52 à 44
68 à 36 p. 60, 44	---	31 à 37 p. 36
28 à 43	---	1 à 49

(e) si 38 à 45 —53 F 37 p. 45
65 à 53 p. 37,
29, 43, 52

Les noirs gagnent un pion, ce qui ne les aurait pas empêché de perdre; mais ils ont préféré de jouer comme ils l'ont fait, dans l'espérance de faire une seconde dame tout en en prenant une à l'adversaire.

(f) Les noirs ont perdu quelque part ils puissent jouer; s'ils jouent le pion, les blancs jouent 31 à 17 et prennent la dame et le pion; si les noirs jouent sur la ligne de 65 à 23, les blancs jouent 66 à 48, ensuite ils prennent la dame et le pion comme dans le cas précédent; enfin les noirs en jouant, comme ils l'ont fait, sur la ligne de 65 à 61, ont encore perdu, comme le prouve la suite de la partie.

Noirs.	Blancs.
43 à 52	---49 à 65
52 à 59	---65 à 68
59 à volonté	---68 à 61 prend.
perdu.	

Notes relatives à la page 287.

(c) Je donne les parties telles qu'elles ont été jouées, sans quoi, au lieu de forcer de prendre du pion 26, j'aurais forcé du pion 25, et au lieu de gagner 3 pions, j'en aurais gagné 4 de la manière suivante :

Blancs.	Noirs.
	si 25 F 41 p. 33
48 à 4 p. 41, 27, 12	— 15 à 29 p. 22
35 à 27	— 19 à 35 p. 27
42 à 14 p. 35, 21	— 6 F 22 p. 14
4 à 51 p. 5, 13, 29, 44	— 22 à 37
51 à 25 p. 37, 26	— 18 à 32 p. 25
59 à 45	— 38 à 52 p. 45
60 à 28 p. 52, 36	

(d) Ici les noirs, au lieu de laisser prendre les blancs de 47 à 33, auraient pu les forcer de prendre de 48 à 32; mais alors, en bien jouant de part et d'autre, les blancs n'auraient pas moins terminés par avoir une dame ou par gagner 3 pions et ensuite la partie, par exemple :

si 48 F 32 p. 40	—24 F 40 p. 32
47 à 33 p. 40	—15 F 29 p. 22
54 à 43 —	—25 F 41 p. 33
48 à 4 à dame p. 41, 27, 12.	—36 à 51 p. 58, 66, 59

EXEMPLE de la manière de jouer, soit aux dames-échecs, soit aux dames égyptiennes, pour gagner la partie dans six coups au plus, avec deux dames contre une, quelle que puisse être leur position respective, hormis le cas où les deux dames seraient en prise par la dame unique, de façon qu'il y en ait nécessairement une de prise du coup.

POSITION.

Blancs. 32 d. 37 d.
Noirs. 42 d.

Blancs.	Noirs.
32 à 64	—42 à 2
42 à 26	—18 F 34 p. 26
35 à 27	—34 F 20 p. 27
52 à 65 p. 20, 13 21, 29, 51.	

Les blancs ont une dame qui ne leur coute qu'un pion et qui doit leur faire gagner la partie, soit que les noirs la laissent ou qu'ils la prennent du coup en jouant :

	23 à 39
65 à 4 p. 30, 19, 11,	si 9 à 18
4 à 9 p. 18, 17	— 9 à 17 p. la da. 9
	si 17 à 32
4 à 39 p. 32	—31 à 47 p. la d. 39
55 à 39 p. 47	

De l'une et l'autre manière les blancs restent avec 3 pions de gain.

Blancs.		Noirs.	
64 à 61	——	2 à 1	(a)
37 à 58	——	1 à 4	(b)
58 à 55	si	4 à 5	
55 à 47	si	4 à 68	
55 à 63	si	4 à 60	
61 à 62	si	4 à 6	
61 à 68	si	partout ailleurs;	

les blancs donnent leur dame 55 à prendre sur l'une des cases de la ligne de 54 à 60, et de l'autre ils prennent la dame noire.

La dame unique peut être forcée de la même manière dans les trois autres coins du damier, en plaçant les deux dames sur 1 et 10, ou sur 8 et 14, ou enfin sur 68 et 59. Cet exemple est une preuve, sans replique, qu'il ne peut y avoir de partie remise qu'autant que l'on reste à la fin avec chacun une dame.

L'on a vu, page 204 n.os 398 à 404, combien l'on pouvait mettre de pions en prise, et combien il était possible d'en prendre d'un seul trait sur les damiers à la polonaise. Voici ce que

---

(a) Forcé de quitter la ligne de 2 à 66.
(b) Seul endroit à jouer.

j'ai trouvé à ce sujet sur le damier égyptien.

Position pour mettre 43 *pions en prise.*

2, 4, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 34, 36, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 48, 50, 52, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 62, 64, 66.

Exécution pour en prendre 40.

De la case 17 prend 9, 2, 4, 6, 14, 13, 12, 11, 10, 18, 20, 22, 30, 29, 28, 27, 26, 25, 24, 32, 34, 36, 44, 43, 42, 41, 40, 48, 50, 52, 60, 59, 58, 57, 56, 55, 54, 62, 64 et 66.

Reste trois pions, savoir, 15, 39 et 45.

JEU DE DAMES A TROIS.

INTRODUCTION.

JOUER aux dames à trois est un paradoxe fait pour piquer la curiosité du public, car rien n'est si invraisemblable que cette proposition. Aussi je ne

me flatte pas d'avoir vaincu entièrement les difficultés qu'elle présente; mais je crois avoir mis sur la voie ceux qui voudront y parvenir, et si je n'en ai pas encore fait un jeu rigoureusement soumis à la science du calcul et des combinaisons, indépendant du hazard et à l'abri de la fraude, j'en ai du moins formé un jeu de société entre amis, qui pourra intéresser par la variété de ses incidens, par la succession rapide des chances favorables ou fâcheuses, presque toujours surprenantes ou inattendues, et enfin par les coups vastes et destructifs auxquels il donne lieu.

Quand je dis que le jeu à trois n'est pas indépendant du hazard, ce n'est que relativement à nos facultés spirituelles, car il le serait, comme celui à deux, si les trois joueurs avaient l'un et l'autre assez de génie, d'habitude et de mémoire pour le bien jouer et prévoir le résultat de la défense de leurs adversaires; mais comme cette prévoyance ne peut s'acquérir que par une longue habitude et qu'elle tombera toujours en défaut quand on jouera contre des personnes dont le jeu n'est pas assez sûr pour que l'on

puisse compter qu'elles ne feront pas de faute, il en résulte que, jusqu'à ce que l'on soit arrivé à ce point de perfection, le jeu de dames à trois sera indirectement soumis à l'empire du hazard, en même temps qu'à la force des combinaisons, à-peu-près comme le jeu de trictrac où le joueur, qui sait le mieux caser ses dames, fait de vains efforts si les dez ne lui sont pas favorables: de même aux dames à trois le joueur exercé calculera quelquefois inutilement ses coups avec esprit, si l'un ou l'autre de ses adversaires fait une école ou une étourderie, ou s'il joue avec des fripons qui s'entendent pour le duper.

Le jeu de dames à trois n'est pas à l'abri de cette dernière fraude, parce qu'il est possible que deux joueurs s'entendent pour faire perdre le troisième: le moyen en est bien facile, chaque joueur ayant 21 pions, il est clair que si Pierre et Paul font chacun dix une pour une avec Jacques, il leur restera encore chacun onze pions, tandis que Jacques n'en aura plus qu'un, avec lequel il ne pourra plus rien faire.

Il en est à-peu-près de même à

tous les jeux de société, et particulièrement à ceux de cartes, avec cette différence qu'à ceux-ci la fraude étant secrète et cachée, l'on peut en être long-temps la dupe avant de s'en apercevoir, ou même avant de la soupçonner, au lieu qu'aux dames tout se fait à découvert, un joueur ne peut en avantager un autre que le troisième ne le voye sur le champ, il peut et l'on doit même quelque fois excuser sa faute sur son incapacité ou sur une distraction ; mais si le cas se représentait fréquemment, le joueur lésé ne doit pas se répandre en reproches ni en injures, mais il doit quitter le jeu et ne jamais le reprendre avec des joueurs capables de pareilles bassesses.

Ce défaut que je n'ai pas eu le temps de corriger, me paraît cependant pouvoir l'être par des règles qui seraient faites pour cet objet, voici entr'autres celles que j'imagine ;

1.° Lorsqu'un joueur aura perdu au moins 2 pions de plus que chacun des deux autres, ceux-ci ne pourront plus l'attaquer directement, c'est-à-dire lui donner à prendre, à moins que leur jeu ne soit tellement serré ou disposé qu'ils ne puissent jouer autre-

ment sans une perte évidente et immédiate.

2.° Lorsque deux joueurs auront perdu au moins chacun trois pions de plus que le troisième, ils ne pourront également plus s'attaquer entr'eux, mais il sera libre au troisième d'attaquer qui bon lui semblera.

3.° Dans le cas ou un joueur prétendrait que la disposition de son jeu le force d'attaquer le plus foible en pion, celui-ci pourra lui montrer la manière de jouer sans l'attaquer et sans perte pour lui, s'il en voit une, et le forcer de s'en servir.

4.° Lorsque l'un des joueurs ne pourra plus jouer sans donner du coup la totalité de ses pions pour rien, il sera libre à celui des deux autres qui sera le plus faible en pièces, d'indiquer au premier la manière de jouer qui lui conviendra le mieux.

5.° Dès que les différences de pions énoncées art. 1 et 2 seront diminuées d'un seul pion, ou que le plus foible aura une dame, ou qu'il n'aura plus que deux pions, il ne sera plus défendu de l'attaquer.

Comme ces cinq articles de règles pourraient peut-être présenter des

difficultés d'exécution que je n'ai pas le loisir de vérifier; je n'en ai pas fait usage dans les règles que j'ai adopté et je laisse aux amateurs le soin de les examiner, pour ensuite les adopter ou les rejetter.

Une de ces difficultés serait de connaître, à chaque instant, le nombre des pions que chacun aurait sur le damier, mais l'on pourrait y remédier en plaçant, le long de la grande ligne de 67 à 78, une règle qui porterait des numéros depuis 1 jusqu'à 21, avec trois trous, vis-à-vis chaque numéro, dont le premier servirait au joueur des blancs, le second à celui des noirs, et le troisième à celui des rouges, pour marquer le nombre des pions qui leur resteraient sur le damier, à l'aide d'une cheville, de la couleur de leurs pions, qu'ils placeraient successivement dans ces trous, vis-à-vis du numéro correspondant au nombre des pions qui leur restent.

Un autre moyen d'empêcher deux joueurs de se liguer contre le troisième, serait : que les pions ne puissent avancer que de gauche à droite par la marche du cavalier, et qu'au lieu d'être damés sur toute l'é-

tendue de la ligne la plus éloignée de leur jeu, ils ne puissent l'être que sur les six cases de cette ligne qui sont à la droite de leur joueur, ce qui forcerait celui-ci à porter toutes ses forces de ce côté-là, puisque ce serait le seul où il put espérer d'aller à dame : mais il résulterait de cette règle un nouvel embarras, c'est qu'un pion qui serait avancé près de cette ligne du côté gauche, ne pourrait plus aller à dame ni jouer, à moins que de lui donner la propriété de marcher horizontalement et en arrière et de lui assurer ce droit en le plaçant sur un pion d'une autre couleur.

Quoiqu'il en soit de ces moyens secondaires, qui ne sont essentiels qu'autant que l'on jouerait avec des personnes sans probité, le jeu à trois paraît n'en avoir pas besoin pour être gai et divertissant : ce seul titre fait espérer qu'il sera accueilli tel qu'il est, en attendant que l'usage et l'expérience aient procuré les connaissances nécessaires pour le perfectionner.

C'est pour atténuer, autant que possible, l'effet de l'intelligence de deux joueurs contre le troisième, que le jeu

à trois n'a pas le même but que les jeux à deux ; dans ceux-ci le but principal est de gagner la partie, c'est-à-dire, de rester le dernier avec des pions sur le damier, et la prise des pions adverses n'est que le moyen accessoire dont on se sert pour y arriver; au lieu que dans le jeu à trois, le but principal est de gagner des pions, et le gain de la partie n'est qu'un moyen accessoire pour en gagner quelques-uns de plus: ensorte qu'il est possible que celui qui gagne la partie soit celui qui gagnera le moins ou qui même perdera le plus des trois.

J'ai pris ce parti, parce que j'ai considéré que deux joueurs d'intelligence ne pourraient plus employer, avec autant de succès, le moyen facile, et en quelque sorte irrépréhensible, qu'ils auraient de faire perdre leur adversaire par des une pour une ou des tant pour tant, car alors, s'il sait jouer, ils ne peuvent lui prendre ses pions qu'en lui en donnant dès leurs, et il arrivera souvent qu'au lieu de perdre en sortant le premier hors de jeu, il gagnera quelque chose, parce qu'il aura pris plus de pions qu'il n'en aura perdu.

ÉLÉMENS

DU JEU DE DAMES A TROIS.

Ce jeu se joue à trois personnes avec un damier, 63 pions, et 16 jettons numérotés depuis 1 jusqu'à 16

Le damier (voyez celui en grand, placé avec les autres dans un étui en forme d'atlas, intitulé 3.e volume) est un triangle équilatéral dont chaque côté est divisé en 12 parties égales; par chacun des points de division sont tirés des lignes, paralleles aux côtés, qui partagent le damier en 144 petits triangles ou cases alternativement noires et blanches, de manière qu'il y en a 66 des noires et 78 des blanches.

Les cases noires sont tronquées de la même manière et par les mêmes motifs que celles du damier égyptien. (Voyez page 219.)

Les cases blanches sont numérotées par la même raison qu'au damier polonnais, (voyez le second alinéa de la page 9); les numéros commencent

par l'une des pointes du damier, placée en bas, et vont toujours de gauche à droite et en montant.

Le damier se psoe sur une table ronde ou triangulaire, les trois joueurs se mettent autour, chacun vis-à-vis l'une des pointes du damier, je supposerai ici, et dans tout ce que je dirai ci-après, que le joueur des blancs est vis-à-vis la case numéro 1, celui des noirs vis-à-vis la case 78 et celui des rouges vis-à-vis la case 67, enfin pour plus de briéveté, je désignerai les jeux et les joueurs par la couleur de leurs pions.

Les pions sont les mêmes que ceux des dames à l'égyptienne, avec cette différence qu'au lieu de 27 pions blancs et 27 noirs, il n'en faut que 21 blancs et 21 noirs, et en outre, 21 rouges. C'est cette nécessité de trois couleurs de pions, qui dans les premiers momens m'avait fait donner à ce jeu le nom de *dames tricolor.*

Les pions se placent sur le damier comme on le voit dans la deuxième figure de la planche qui est en face du titre de ce volume, ensorte que les blancs occupent les cases numérotées depuis 1 jusqu'à 21, lesquelles sont comprises

comprises dans le triangle formé par les numéros 1, 16 et 21; les noirs occupent les 21 cases comprises dans le triangle formé par les numéros 78, 28 et 73; et les rouges occupent les 21 cases comprises dans le triangle formé par les numéros 67, 72 et 22, conséquemment il reste, au milieu du damier, 14 cases blanches qui sont vuides et sur lesquelles se jouent les premiers coups.

Le graveur a oublié, dans le dessein du grand damier, de faire un trait à l'extérieur et au milieu de chacune de ses trois faces, pour indiquer, d'une manière sensible, les limites séparatives de chaque jeu; mais on réparera facilement cet oubli, en faisant soi-même à l'encre, un trait entre chacune des cases 16 et 22, 21 et 28, 72 et 73.

On remarquera que les cases blanches forment des lignes qui vont dans trois directions et que, pour distinguer ces lignes, l'on a donné à chacune d'elles un nom relatif à chacun des joueurs ou plutôt à chacune des pointes du damier.

Ainsi, *quant au joueur des blancs ou à la pointe n.° 1*, la ligne de 67 à 78, sur laquelle il y a à dame, se nomme

horizontale, ainsi que toutes celles qui lui sont paralleles; la ligne de 1 à 67, et toutes ses paralleles, se nomment *senestres*, et celle de 1 à 78 et toutes ses paralleles, s'appellent *dextres*.

Quant au joueur des noirs ou à la pointe 78, la ligne horizontale, sur laquelle il va à dame, est celle de 1 à 67; la ligne senestre est celle de 1 à 78; et la ligne dextre celle de 78 à 67.

Et quant au joueur des rouges ou à la pointe 67, la ligne horizontale sur laquelle il va à dame, est celle de 78 à 1; la ligne senestre est celle de 67 à 78; et la dextre celle de 67 à 1.

Les *jettons ou numéros* sont les mêmes et servent au même usage qu'aux dames à l'égyptienne; voyez page 221, toute la différence c'est qu'au lieu de dix on peut en avoir quelquefois besoin de 15 ou 16.

RÈGLES DU JEU DE DAMES A TROIS.

Art. I.er

Les pions, ainsi que les dames, ne peuvent se placer que sur des cases blanches.

Art. II.

Les trois joueurs tirent les places au sort; le premier prend les pions blancs et se place où il veut, le deuxième prend les noirs et se place à la droite des blancs, le troisième à les pions rouges et se met, entre deux, à la droite des noirs et à la gauche des blancs.

Art. III.

Celui qui a gagné la partie, ou celui qui en cas de partie remise a été le premier hors de jeu, reste à sa place pour en commencer une seconde, et les deux autres joueurs changent de place entr'eux chaque partie.

Art. IV.

Le blanc joue le premier, ensuite le noir qui est à sa droite et puis le rouge: cela s'appelle *un tour*, et l'on continue toute la partie dans le même ordre.

Art. V.

Lorsque l'un des joueurs est *hors*

de jeu, c'est-à-dire, lorsqu'il n'a plus ni pions ni dames sur le damier, les deux autres continuent de jouer entr'eux dans le même ordre jusqu'à ce que la partie soit finie.

Art. VI.

Dame touchée, dame jouée.

En conséquence de cet axiôme, dès qu'un joueur a touché une de ses pièces, lorsqu'il est en tour de jouer, il est obligé de la jouer, si elle est *jouable*, c'est-à-dire, si elle peut ou prendre, ou marcher en avant; mais il est maître de la jouer où il veut, tant qu'il ne l'a pas quitté, et dès qu'il l'a quitté, le coup est réputé joué : ainsi avant de toucher une ou plusieurs pièces pour les arranger, il doit dire *j'adoube*, vieux mot qui signifie j'arrange, sans quoi les deux adversaires ont le droit de lui faire jouer celle des pièces touchées qu'ils voudront, pourvu qu'elle soit jouable; et si ces deux adversaires ne s'accordent pas sur le choix de la pièce, le joueur qui a fait la faute en est quitte pour mettre un de ses pions au panier.

Art. VII.

Les pions que l'on met ainsi au panier, à titre d'amende, se prennent parmi ceux que l'on a devant soi, et s'il n'y en a pas encore, ils se prennent sur le damier, parmi ceux les plus près de sa pointe, au choix du joueur qui a fait la faute.

Art. VIII.

Il n'y a pas de faute à jouer, soit une de ses pièces qui n'est pas jouable, soit une de celles des adversaires; mais si l'on fait une fausse marche non-prévue par les règles, les deux autres joueurs ont le choix de tenir le faux coup pour bon ou de faire rejouer en règle ; s'ils font rejouer en règle, le joueur met un pion au panier, dans le cas contraire il n'encourre aucune peine, et s'ils ne s'accordent pas sur ce choix, celui qui a fait la faute rejoue en règle et paie l'amende.

Art. IX.

Marche du Pion

Lorsqu'il n'a pas à prendre.

Le pion, lorsqu'il n'a pas à prendre, ne peut marcher qu'en avant et jamais en arrière ni horizontalement.

Il marche en avant de deux manières:

1.° A dextre et à senestre, comme à la polonaise, en faisant un ou deux pas à volonté et toujours en ligne droite, comme à l'égyptienne; néanmoins il ne peut alors passer en prise, c'est-à-dire, qu'il ne peut faire deux pas en ligne droite, lorsqu'il serait en prise s'il n'en faisait qu'un dans la même direction, à moins qu'il ne reste en prise par la même pièce et dans la même direction et qu'il ne passe pas en prise devant une autre pièce.

2.° Il marche en outre comme le cavalier aux échecs, c'est-à-dire qu'il saute sur l'une des trois cases noires qui le précèdent pour aller se placer sur la case blanche qui est

au-delà, sans que rien puisse l'arrêter.

Art. X.

Marche du pion lorsqu'il prend.

Le pion ainsi que la dame prend dans toutes les directions, sans distinction de couleurs; ses pas sont alors tous de deux cases comme à la polonoise, et il en fait autant qu'il trouve de pièces en prise; mais il ne peut jamais prendre lorsqu'il marche en cavalier.

Art. XI.

Une pièce peut être en prise de deux manières, 1.° par un pion ennemi lorsqu'elle se trouve immédiatement et en ligne droite entre ce pion et une case vuide; 2.° par une dame ennemie, lorsque cette pièce se trouve en ligne droite, soit médiatement, soit immédiatement, entre cette dame et une ou plusieurs cases vuides.

Art. XII.

Quand il y a plus de deux pièces en prise, le joueur, avant de prendre

et même avant de rien toucher, doit déclarer combien il entend prendre de pièces, combien il y aura de dames dans leur nombre, et avec quelle pièce il les prendra; ensuite l'adversaire qui est à sa droite examine le coup et déclare s'il est bon ou combien il y a de pièces à prendre en plus ou en moins, après quoi le second adversaire en fait autant: si l'un ni l'autre n'y trouvent point d'erreur, et que le joueur n'ait déclaré que trois ou quatre pièces, il fait sauter la sienne dessus, se place au-delà de la dernière et les enlève.

Art. XIII.

Si au contraire le joueur a déclaré plus de quatre pièces, il doit, avant de toucher celle des siennes avec laquelle il va prendre, montrer au doigt l'ordre dans lequel il les prendra, et les cases vuides sur lesquelles il passera, et en même temps placer le n.° 1 des jettons sur la première pièce; le n.° 2, sur la seconde, et ainsi de suite.

Art. XIV.

S'il résultait de cette vérification

qu'il n'y a pas d'erreur, le joueur fait sauter sa pièce sur celles en prise, la place où elle doit s'arrêter et enlève toutes celles sur lesquelles il se trouve des numéros.

Art. XV.

Si, au contraire, il résultait de cette vérification qu'il y a erreur, les adversaires soufflent, au profit du panier, la pièce qui devait prendre régulièrement; mais attendu qu'ils se sont aussi trompés tous deux en examinant le coup, le joueur enlève ceux des pions qu'il peut prendre régulièrement si l'erreur est en moins, et si elle est en plus, il n'enlève que le nombre déclaré et laisse les dernières pièces de surplus sur le damier.

Art. XVI.

Si les deux adversaires ont déclaré tous deux qu'il y avait plus ou moins de pions ou de dames à prendre que le joueur ne l'avait annoncé, celui qui aura déclaré la plus grande erreur ou qui seul en aura trouvé une, la prouvera en plaçant lui-même les numéros sur

les pions en prise; s'il réussit dans sa preuve, il souffle à son profit la pièce qui devait prendre régulièrement et toutes les pièces qui étaient en prise restent sur le damier.

Art. XVII.

Si au contraire il échoue dans sa preuve, le second adversaire qui avait déclaré une moindre erreur en donne à son tour la preuve, en plaçant lui-même les numéros sur les pièces en prise, et si elle est trouvé bonne, il souffle à son profit la pièce qui devait prendre régulièrement et toutes les pièces en prise restent sur le damier.

Art. XVIII.

Néanmoins le joueur qui n'a pas bien déclaré la première fois ne sera pas soufflé, et il prendra toutes les pièces en prise, s'il peut prouver à son tour que son erreur est plus forte que ses deux adversaires ne l'ont annoncé, mais alors ceux-ci n'encoureront aucune autre peine.

Art. XIX.

Chaque adversaire qui aura déclaré

que le joueur est en erreur sur le nombre ou sur la force des pièces en prise, mettra un pion au panier s'il échoue dans sa preuve; si tous deux ont échoué le jouenr joue son coup ainsi qu'il l'avait déclaré, et enlève toutes les pièces qui étaient en prise; il en sera de même s'il n'y a qu'un adversaire qui ait annoncé de l'erreur, dans le cas ou il ne pourrait pas en faire la preuve.

Art. XX.

Si les deux adversaires ont trouvé chacun une erreur égale dans la déclaration du joueur qui avait à prendre, ce sera le premier adversaire en tour à jouer qui commencera par faire sa preuve et souffler à son profit, et le second ne fera la sienne qu'autant que la première n'aurait pas réussi.

Art. XXI.

Quand on a à prendre avec plusieurs pièces ou de différentes manières, on est libre de prendre comme on veut, pourvu que ce soit au plus et au plus fort.

Art. XXII.

La pièce qui ne prend pas, ou qui, ayant à prendre de plusieurs côtés, ne prend pas du côté du plus grand nombre et à nombre égal du côté du plus fort, est dans le cas d'être soufflée. Dans cette circonstance une dame est plus forte qu'un pion, mais comme lui elle ne compte que pour un; ainsi il faut prendre 3 pions de préférence à 2 dames, et une dame de préférence à un pion.

Art. XXIII.

La pièce qui prend peut passer plusieurs fois sur la même case vuide, mais elle ne peut passer qu'une fois sur la même pièce en prise, attendu que celle-ci ne peut être prise deux fois.

Art. XXIV.

Le joueur qui prend fait sauter sa pièce sur celle en prise, et se place, soit sur la case vuide qui est immédiatement au-delà, si c'est avec un pion qu'il prend, (parce que le pion ne peut franchir plus de deux cases à la fois)

soit sur cette case ou sur une case plus éloignée, si c'est avec une dame qu'il a pris: néanmoins si le pion, ou la dame, trouve plusieurs pièces ennemies, de l'une ou l'autre couleur, entre chacune desquelles il y ait une case vuide, il n'enlève pas encore la première pièce sur laquelle il a passé, mais il continue de sauter par-dessus les suivantes, se place à la dernière case vuide et enlève seulement alors toutes les pièces ennemies sur lesquelles il a passé, pour les conserver devant lui, comme n'étant plus du jeu.

Art. XXV.

Si par méprise, ou autrement, l'on enlève ses propres pièces, on ne peut les replacer sur le damier que du consentement unanime des deux adversaires.

Art. XXVI.

Si l'on n'enlève pas toutes les pièces que l'on a à prendre, encore bien que l'on les ait déclaré exactement et que l'on ait même sauté régulièrement sur chacune d'elles, on ne peut reprendre celles qu'on a laissé que

du consentement des deux adversaires, qui sont même en droit de souffler, au profit du panier, la pièce avec laquelle on a pris ; dans l'un et l'autre cas l'opposition d'un seul adversaire suffit pour empêcher de reprendre les pièces oubliées et pour contraindre de souffler.

Art. XXVII.

Souffler n'est pas jouer, mais c'est enlever du damier la pièce qui n'a pas pris, ou qui a voulu prendre plus ou moins de pièces qu'il n'y en avait en prise, dans ce dernier cas le joueur que l'on souffle perd son coup, sans pouvoir le recommencer, ainsi le joueur qui est à sa droite joue le sien à l'ordinaire.

Art. XXVIII.

Toutes les fois que l'un des deux adversaires est en droit de souffler, il lui est libre de le faire ou non : s'il souffle, le joueur ne peut enlever aucunes des pièces qu'il avait à prendre, et elles restent toutes à leur place, excepté dans les cas prévus par l'article XV ; s'il ne souffle pas, son

droit passe à l'autre adversaire, à moins qu'il ne soit d'accord avec lui d'obliger le joueur à rejouer le coup en règle, ou de lui laisser enlever le nombre de pièces qu'il avait prises ou déclaré vouloir prendre.

Art. XXIX.

Si-tôt que celui qui est en droit de souffler a touché la pièce soufflable, il ne peut plus laisser prendre ni forcer de rejouer en règle, il est obligé de souffler.

Art. XXX.

Quand on a joué, ou seulement touché l'une de ses pièces jouables, on ne peut plus ni souffler ni forcer de prendre; mais on le peut de nouveau, lorsqu'on est en tour de jouer, si le second adversaire a également oublié de souffler, et si le joueur n'a pas pris ce qu'il avait à prendre, quand même ce serait depuis plusieurs coups.

Art. XXXI.

Le joueur qui est le premier hors de combat conserve le droit de souffler

à son profit, jusqu'à la fin de la partie, tant que le joueur soufflable n'a pas joué ; si celui qui doit souffler néglige de le faire, ou s'il commet une erreur en déclarant le nombre de pièces que le joueur devait prendre; mais dans ce dernier cas, le premier hors de combat doit préciser l'erreur, avant aucune vérification par les numéros, conformément à l'article XII, et s'il se trompe lui-même, il perd le droit de souffler et met un pion au panier.

Art. XXXII.

Lorsqu'un pion est arrivé et reste placé sur l'une des douze cases de la ligne horizontale la plus éloignée de son joueur, l'adversaire, s'il n'y en a plus qu'un, ou celui des adversaires sur le terrein duquel il se trouve, doit le damer en le couvrant d'un pion de même couleur, pris hors du damier, parmi ceux qu'il conserve devant lui; dès-lors ce pion est dame et cesse d'être pion; mais il ne suffit pas pour être damé qu'un pion passe sur l'une de ces douze cases, il faut encore qu'il y reste par un coup qui s'y termine, ensorte qu'il n'ait plus

rien à prendre, sans quoi il continue son chemin et reste pion. Les cases qui donnent le droit d'être damé sont : pour les blancs, celles de la ligne de 67 à 78 ; pour les noirs, celles de la ligne de 1 à 67, et pour les rouges, celles de la ligne de 78 à 1.

Art. XXXIII.

La dame a le droit de marcher et de prendre comme le pion, à l'exception néanmoins de la marche du cavalier qu'elle n'a pas. Elle peut en outre, soit qu'elle ait à prendre ou non, marcher dans tous les sens en arrière aussi bien qu'en avant et traverser à la fois la totalité ou plusieurs des cases vuides qui lui sont contigues en ligne droite, conséquemment elle peut parcourir d'un bout à l'autre les lignes qu'elle occupe seule : enfin lorsqu'elle a à prendre elle peut, non-seulement faire ce qui vient d'être dit, mais encore changer de direction à droite, à gauche et en tous sens, tant qu'elle trouve à se mettre en ligne droite avec des pièces en prise, et faire ainsi quelque fois le tour du damier.

Art. XXXIV.

Celui des trois joueurs qui le premier n'a plus ni pions ni dames sur le damier, ou qui ne peut plus jouer ceux qui seraient enfermés, est *hors de jeu et de combat*, sans rien payer ni recevoir pour sa sortie.

Art. XXXV.

Lorsque la partie est réduite à deux joueurs, par la sortie hors de combat du troisième, celui des deux qui le premier n'a plus ni pions ni dames sur le damier ou qui ne peut plus jouer ceux qui lui restent, est *vaincu*, et celui qui demeure maître du champ de bataille, est *vainqueur*.

Art. XXXVI.

Le vainqueur enlève toutes les dames et les pions qui sont sur le damier et dans le panier; il reçoit en outre les honneurs du triomphe, c'est-à-dire que le vaincu lui donne quatre pions, ou tel autre nombre plus considérable qui aura été convenu avant de jouer.

Art. XXXVII.

Celui qui quitte la partie ou qui refuse de prendre est sensé vaincu, en conséquence s'il n'y a plus que deux joueurs au jeu la partie est finie, les pions qu'il a sur le damier appartiennent au vainqueur, et il lui paye en outre les quatre pions d'honneur du triomphe; mais si les trois joueurs sont encore au jeu, il paye au panier les quatre pions d'honneur ainsi que le prix convenu pour chacun des pions qu'il aura perdus, sans qu'il puisse rien réclamer pour ceux qu'il pourrait avoir gagnés; ensuite ses deux adversaires se partagent les pions qu'il a sur le damier, en mettant l'impair au panier, et continuent la partie entr'eux.

Art. XXXVIII.

Dans le cas très-rare, ou les trois joueurs, ou du moins les deux derniers resteraient, à la fin d'une partie, chacun avec une dame, la partie est remise, l'on doit la quitter à l'instant, et personne ne reçoit les honneurs du triomphe; mais chacun retire les deux

près les règles qui viennent d'être établies. Si la contestation tient à un fait elle sera décidée par les spectateurs qui seront invités de s'expliquer; mais ceux qui pariaient ne pourront être entendus en faveur de celui pour qui ils pariaient, et s'il n'y a pas de spectateurs, elle sera décidée par le joueur non intéressé.

Fin des Règles.

Ces règles doivent, dans tous les cas, être suivies à la rigueur, j'en ai donné les motifs à la page 21, à laquelle on peut recourir.

EXEMPLES ET DÉVELOPPEMENS

Pour l'intelligence des Règles.

DES DAMES A TROIS.

SUR LA 3.e RÈGLE.

L'OBSERVATION de cette règle est importante, attendu que la position relative des trois joueurs influe beaucoup

coup sur la perte ou le gain de la partie.

SUR LA VI.e RÈGLE.

Voyez ce que j'ai dit sur la 2.e règle du jeu à la polonaise pages 22 et 23.

Le petit panier, dont il est parlé dans cette 6.e règle, doit demeurer constamment sur la table à la vue des trois joueurs, et à la garde de celui qui a joué le premier coup de la partie.

SUR LES VI.e ET VII.e RÈGLES.

Exemple d'un pion pris sur le Damier pour payer une amende.

Pour mieux concevoir cet exemple et les suivans, posez le grand damier à trois devant vous, de manière que la pointe ou case n.° 1 soit près de vous, ensuite vous placerez des pions sur les cases dont les numéros seront indiqués par les positions relatives à chaque exemple.

I.re POSITION.

Les blancs ont leurs 21 pions placés

sur les cases 8, 9, 10, 11, 12, et suivantes, jusques et compris 28.

Dans cette position les blancs, ayant à jouer, touchent les pions jouables 32 et 33, sans dire j'adoube, le joueur des noirs veut qu'ils jouent le pion 32, et celui des noirs veut que ce soit celui 33; ne pouvant s'accorder entr'eux, le joueur des blancs doit mettre un pion au panier, et n'en ayant encore ni pris ni perdus, il est obligé de prendre ce pion sur le damier, parmi ceux qui lui appartiennent, et qui sont les plus près de sa pointe n.° 1; ainsi il a à choisir entre les trois pions 8, 9 et 10, puisqu'il n'en a point qui soient plus près de la pointe, et si les pions 8, 9 et 10, étaient sur des cases plus avancées, le blanc aurait eu a choisir entre les pions qui sont sur la ligne de 11 à 15.

SUR LA VIII.e RÈGLE.

Voyez ce que j'ai dit sur la 3.e règle à la polonaise page 23, et observez qu'en général on fait une fausse marche toutes les fois que le pion marche autrement qu'il n'est voulu par les articles 9, 10, 21, 22, 23 et 24, et la dame par les articles 10, 23, 24 et 33.

SUR LA IX.e RÈGLE.

Exemple de la marche du pion qui n'a pas à prendre.

On observera que la marche des pions est la même qu'aux dames-échecs, à la seule différence que les pions prennent ici dans tous les sens, et qu'ils ne prennent pas horizontalement aux dames-échecs; ainsi les explications donné sur la marche des pièces à ce jeu, page 280 et suivantes, conviennent à beaucoup d'égards à celle du jeu à trois : néanmoins la différence des damiers et celle dans le nombre des joueurs présentent encore des circonstances et des positions particulières qui me font croire que de nouveaux exemples ne seront pas entièrement inutiles.

2.e POSITION.

Blancs 13. Noirs 52. Rouges 48.

Le pion blanc 13, lorsqu'il n'a pas à prendre, ne peut marcher qu'en avant, c'est-à-dire, en s'éloignant de sa pointe n.o 1, et s'approchant de sa grande li-

gne horizontale de 67 à 78, sur laquelle seule il peut être damé ; ainsi il ne peut aller sur aucune des cases 11, 12, 14 et 15 qui sont sur la même ligne horizontale que lui, ni sur aucunes des cases qui sont entre cette ligne et la pointe 1.

Il en est de même du pion noir 53 qui ne peut marcher qu'en avant, c'est-à-dire, en s'éloignant de sa pointe n.° 78 et s'approchant de sa grande ligne horizontale de 1 à 67, sur laquelle seule il peut être damé ; ainsi il ne peut aller sur aucune des cases 36, 44, 63 et 74, qui sont sur la même ligne horizontale que lui, ni sur aucune des cases qui sont entre cette ligne et la pointe 78.

Il en est encore de même du pion rouge 48 qui ne peut marcher qu'en avant, c'est-à-dire, en s'éloignant de sa pointe 67 et s'approchant de sa grande ligne horizontale de 78 à 1, sur laquelle seule il peut être damé ; ainsi il ne peut aller sur aucune des cases 71, 59, 38 et 29, qui sont sur la même ligne horizontale que lui, ni sur aucunes des cases qui se trouvent entre cette ligne et la pointe 67.

Le pion blanc 13, par la *marche*

égyptienne, peut aller à senestre sur 18 ou 24, à sa volonté, et à dextre sur 19 ou 26 aussi à sa volonté.

Et par la *marche du cavalier* il peut aller ou sur la case 17, ou sur la case 25, ou sur la case 20, en traversant par le milieu, et coupant en deux parties égales celle des trois cases noires qui se trouve entre lui et la case où il va.

Ainsi le pion 13, et tout autre pion isolé comme lui, a la liberté de jouer sur 7 cases différentes : savoir 17, 18, 19, 20, 24, 25 et 26.

Il en est de même du pion noir 53 qui par la marche égyptienne peut jouer sur 43, 34, 52 ou 51, et par la marche du cavalier, sur 35, 42 ou 62.

Il en est encore de même du pion rouge 48, qui, par la marche égyptienne, peut jouer sur 49, 50, 39 ou 31, et par la marche du cavalier sur 60, 40 ou 30.

3.e POSITION.

Blancs 13, 38. Noirs 25, 53.
Rouges 48, 73 dame.

Le pion blanc 13 serait en prise par le pion noir 25 s'il jouait sur 18

ou 19, ainsi il ne peut jouer sur 24 ni sur 26, parce que pour arriver à l'une de ces deux dernières cases il faudrait qu'il passa en prise devant le pion noir 25 sur les cases 18 ou 19, tandis qu'il lui est défendu de passer en prise.

De même le pion noir 25 ne peut jouer sur la case 12, parce qu'il passerait en prise, devant le pion blanc 13, sur la case 18.

Le pion noir 53 ne peut jouer sur 34 ni sur 51, parce qu'il passerait en prise devant la dame rouge 73, sur la case 43 ou 52.

Le pion rouge 48 ne peut jouer sur 31, parce qu'il passerait en prise sur 39 devant le pion blanc 38.

4.° POSITION.

Blancs 5, 13, 25, 41.
Noirs 10, 74 d. 75 d. 76 d. 77 d.
Rouges 29 d. 61, 68 d. 69 d. 70 d. 71 d.

Les pions blancs sont tous les quatre en prise de la même manière chacun par deux dames, celui qui est sur 13 peut, selon sa volonté, jouer sur 18 ou 24, 33 ou 42, parce qu'en passant sur 18 ou 19, il ne passe en prise

devant aucune autre pièce ennemie.

Le pion blanc 5 peut, par la même raison, jouer sur 8 ou 12, mais il ne peut aller sur 14, parce qu'en passant sur la case 9, il serait en prise par le pion noir 10.

Le pion blanc 25 ne peut jouer sur 40 ni 42, parce qu'en passant sur 32 ou 33, il serait en prise par la dame rouge 29.

Enfin le pion blanc 41 ne peut jouer sur 60 ni 62, parce qu'il passerait en prise devant le pion rouge 61, soit sur la case 50 ou sur la 51.e, mais il lui est libre de jouer sur 50 ou 51, parce que là il se met bien en prise par le pion rouge, mais il ne passe pas en prise.

On observera que toutes les fois que le pion emploie la marche du cavalier, rien ne peut l'arrêter, parce qu'en traversant des cases noires et non des blanches, il ne peut jamais passer en prise ni rencontrer aucune pièce qui le gêne dans sa route.

Une propriété encore assez remarquable de la marche du cavalier attribuée au pion, c'est qu'une dame, lorsqu'elle est seule, ne peut l'empêcher d'aller à dame, quelles que puis-

sent être leurs positions respectives sur le damier ; tout ce qu'elle peut faire, c'est, ainsi qu'aux dames-échecs, de s'emparer des coins de la ligne sur laquelle il va à dame, pour chercher à le prendre en y arrivant.

Exemple de la marche du pion lorsqu'il a une pièce à prendre.

5.e POSITION.

Blancs 25.
Noirs 19, 26, 33.
Rouges 18, 24, 32.

Le pion blanc 25 peut prendre celui qu'il voudra des 6 qui l'environnent, en sautant sur celui qu'il prend et se plaçant sur la case vuide qui est au-delà. Par exemple s'il prend le rouge 24 il se place sur 23, s'il prend le noir 33 il se place sur 42 et ainsi des autres.

Le pion noir 33 et le pion rouge 32 peuvent se prendre réciproquement, le premier en se plaçant sur 31, et le second sur 34.

Il en est de même des pions 18 et 19, en se plaçant l'un sur 17, et l'autre sur 20.

Mais le pion blanc n'est en prise par aucun de ceux qui l'entourent, parce qu'il n'y a pas de case vuide au-delà de lui.

Exemple de la marche du pion qui en a plusieurs à prendre.

6.e POSITION.

Blancs 25. Noirs 33, 34. Rouges 32, 41.

Si c'est aux noirs à jouer, ils ne peuvent prendre qu'un pion, mais ils ont a choisir entre le blanc et les deux rouges.

Si c'est aux rouges, ils peuvent, avec le pion 41, prendre à leur choix, ou les deux noirs, en sautant sur 33, puis sur 34, et se plaçant sur 43, ou le noir 33 et le blanc 25, en sautant sur l'un et l'autre, et se plaçant sur 27.

Enfin si c'est aux blancs à jouer ils prennent trois pions, savoir: les deux pions rouges 32 et 41, et arrivés sur 42, ils ont a choisir entre l'un ou l'autre des deux pions noirs, s'ils se décident à prendre celui 33, ils se placent sur 25, et s'ils se décident pour l'autre, ils se placent sur 27, et en-

lèvent ensuite de dessus le damier les trois pions sur lesquels ils ont sauté.

SUR LA XV.e RÈGLE.

Exemple du seul cas où celui qui est soufflé peut enlever les pions qu'il a déclarés devoir prendre.

7.e POSITION.

Blancs 19, 20, 21, 26 dame.
Noirs 32, 40, 41, 42, 74.
Rouges 13, 22, 23, 29, 30.

C'est au blanc à jouer, il déclare avant de rien toucher qu'il a 5 pions à prendre.

Le noir, qui est à sa droite, examine ensuite et déclare qu'il ne voit pas qu'il y ait d'erreur, le rouge examine à son tour, et dit : c'est bon, prenez.

Le blanc, qui d'abord avait pensé, comme les deux autres, qu'il n'avait que 5 pions à prendre en commençant par 41, 74, 42, 32 et 50, ou 9, ou 16, s'apperçoit qu'il peut prendre ces 5 pions d'une autre manière; en conséquence il pose le n.° 1 sur 4, le n.° 2 sur 40, le n.° 3 sur 32, le n.° 4 sur 42, et le n.° 5 sur 74, ses adversaires re-

marquent alors que de la case 69 il peut encore prendre le pion 13, et le noir qui est le premier en tour veut le souffler, pour n'avoir pas assez déclaré, et l'empêcher de rien prendre; mais celui-ci profitant de l'article XV, parce que ses adversaires n'avaient pas vu, non plus que lui, qu'il devait prendre 6 pions; place sa dame où il veut sur la ligne de 73 à 67, enlève les 5 pions noirs numérotés qu'il a déclarés, et laisse le pion 13 de surplus sur le damier, après quoi le rouge souffle la dame au profit du panier, et comme c'est à lui à jouer, il prend avec le pion 13 les 3 qui restent encore au blanc, au moyen de quoi il est vainqueur, et les blancs sont vaincus.

Si dans cet exemple les deux adversaires se fussent apperçus, avant de faire leur déclaration, que le blanc devait prendre 6 pions, le rouge aurait peut-être prétendu que c'était à lui à souffler la dame blanche, parce que le noir, dont tous les pions viennent d'être enlevés du coup, se trouve hors de combat, et qu'il ne pourrait avoir le droit de souffler qu'autant que lui-même oublierait de le faire; mais

cette prétention du rouge ne serait pas fondée, parce que le droit de souffler est acquis au premier en tour, dès l'instant qu'il a déclaré juste le nombre de pièces qui étaient en prise, d'ailleurs il est ici le plus faible, et à ce titre, lorsque les règles n'ont pas tout prévu, elles doivent s'interpréter en sa faveur.

Il est à remarquer que, lorsqu'un numéro est une fois placé sur un pion, il n'est plus permis de le retirer pour le remettre sur un autre, et qu'il faut continuer la route que l'on a commencé à tracer, fut elle mauvaise.

SUR LA XVIII.e RÈGLE.

Exemple dans lequel le joueur qui n'a pas bien déclaré le nombre des pièces qu'il avait à prendre, les prend néanmoins toutes, sans pouvoir être soufflé.

8.e POSITION.

Blancs 6, 7, 13, 37.
Noirs 1 d. 36, 42, 43, 45, 52, 53, 55, 63, 74, 75.
Rouges 25, 33, 48, 49, 50, 69, 70, 71.

Aux

Aux noirs à jouer.

Ils déclarent qu'ils ont 5 pions à prendre (a), les rouges examinent et déclarent qu'il y en a 6 en prise (b); les blancs examinent à leur tour et déclarent qu'ils souffleront la dame à leur profit, parce qu'elle à 7 pions à prendre (c); le noir examine de nouveau et déclare (d) qu'il ne sera pas soufflé, parce qu'il va prendre 8 pions, et que les blancs, ainsi que les rouges, se sont trompés sur le nombre en prise, en conséquence il le prouve en posant les numéros 1 sur 6, 2 sur 25, 3 sur 49, 4 sur 48,

(a) Savoir: 7. 48, 49, 25, 13 ou 6.
(b) Savoir: 7, 13, 33, 50, 49, 37.
(c) Savoir: 7, 13, 33, 50, 49, 25 et 6.
(d) Il est a observer que le rouge doit faire cette déclaration avant que les blancs ayent commencé à poser des numéros pour prouver qu'il y avait 7 pions en prise, car une fois cette preuve commencée, il ne serait plus admis à prouver qu'il y en a 8, attendu que le blanc, en faisant sa preuve, peut lui faire appercevoir une nouvelle manière de prendre, qu'il n'aurait peut-être pas vu sans cela.

5 sur 7, 6 sur 13, 7 sur 33, 8 sur 50; et sa dame s'arrête sur la case vuide 60, où elle est prise par le rouge 71 (e).

Sur la XXII.e règle. Voyez les deux exemples sur la 12.e règle du jeu à la polonaise page 31 et 32. Voyez aussi l'observation sur la 18.e règle à l'égyptienne page 253.

Sur la XXIII.e règle. Voyez les trois exemples sur la 6.e règle à la polonaise page 29 et 30.

Sur la XXIV.e règle. Voyez ci-dessus pages 334 et 335 les exemples sur la 9.e règle et ceux sur la 5.e règle du jeu à la polonaise pages 27 et 28.

Sur la XXVIII.e règle. Il faut observer 1.° que le joueur qui était dans le cas d'être soufflé, peut enlever les pions, non-seulement dans le cas prévu par l'art. XV, mais encore dans celui prévu par l'art. XVIII.

2.° Que lorsque celui qui est en droit de souffler, le joueur qui n'avait pas bien déclaré, oublie de le faire, son droit ne passe pas au second adversaire si celui-ci s'est trompé dans

(e) Le noir pouvait encore mieux jouer qu'il n'a fait, car il aurait conservé sa dame en prenant de l'une des deux manières suivantes : 6, 33, 50, 49, 25, 13, 7 et 37, ou 6, 25, 33, 13, 7, 48, 49 et 50.

sa déclaration du nombre des pièces en prise, parce qu'ayant été puni pour le même coup, il ne doit pas en être récompensé. Cette observation d'ailleurs est conforme au prescrit de l'art. XXXI qui prive le joueur hors de combat du droit de souffler, lorsqu'il s'est trompé dans sa déclaration.

3.° Que ce droit ne passe pas non plus au second adversaire, lorsque c'était en premier lieu lui qui devait souffler, et qu'il a oublié de le faire.

4.° Que celui qui est en droit de souffler est toujours le maître absolu de s'accorder ou non, avec le second adversaire, pour laisser prendre ou faire rejouer le coup en règle, ensorte que celui-ci ne peut jamais le contraindre à prendre l'un ou l'autre de ces deux derniers partis; mais toutes les fois qu'ils ne sont pas d'accord à ce sujet, il ne peut que souffler ou renoncer au droit qu'il en a.

SUR LES 28.e, 29.e et 30.e RÈGLES.

Lorsque les deux adversaires sont d'accord pour laisser prendre ou faire rejouer le coup en règle, ils doivent tous deux en prévenir le joueur avant

de toucher aucune de leurs pièces, ni celle qu'ils avaient droit de souffler.

SUR LA XXXI.e RÈGLE.

Voyez ci-dessus page 337, dernier alinéa, l'exemple sur la 15.e règle.

SUR LA XXXII.e RÈGLE.

Lorsque les trois joueurs sont encore au jeu, c'est à celui sur le terrain duquel un pion arrive à dame à fournir le pion qui doit le couvrir pour le distinguer des autres; or, le terrain de chaque joueur, à cet égard, est composé des six cases extérieures les plus près de sa pointe de chaque côté. (Voyez ci-dessus le second alinéa de la page 305), ainsi dans le cas ou un pion blanc arriverait à dame sur la case 72, ou sur une des 5 autres cases à gauche, ce serait aux rouges à fournir le pion nécessaire pour le damer, et ce serait aux noirs s'il arrivait sur la case 73 ou sur l'une des 5 qui sont à sa droite.

Il en est de même des deux autres couleurs, un pion noir sera damé par les blancs s'il aborde sur la case 16,

et il le sera par les rouges si c'est sur la case 22.

Comme un pion rouge sera damé par les blancs sur la case 21, et par les noirs sur la case 28.

Voyez sur la dernière partie de cette règle les deux exemples sur la 13.e règle du jeu à la polonaise pages 32 et 33.

SUR LA XXXIII.e RÈGLE.

Voyez l'observation sur la 22.e règle à l'égyptienne, page 254 et 243.

SUR LA XXXIV.e RÈGLE.

Il faut ajouter à la suite de cette règle :

Et dans le cas où il laisserait des pions enfermés, ils seront à l'instant mis dans le panier.

SUR LA XXXVIII.e RÈGLE.

En cas de partage des pions du panier, l'impair appartient au co-partageant, qui a le moins de pions, et en cas d'égalité, on tire au sort à qui l'aura.

SUR LA XLII.e RÈGLE.

Le joueur qui a donné un avis, dont un autre joueur a profité, doit payer pour celui qui en a été victime, lorsque la partie est intéressée, mais qu'elle le soit ou non, il doit donner un pion à chacun de ses adversaires, lorsque son avis n'a pas été suivi. Le jeu à trois exige impérieusement cette rigueur, afin que les joueurs gardent le silence sur leur jeu et celui de leurs adversaires, ou du moins qu'ils n'en parlent qu'avec la plus grande circonspection, car si un mot, un geste suffit quelquefois pour faire appercevoir un coup ou éviter une faute, il suffit toujours pour autoriser le soupçon, lors même qu'il serait déplacé, ou pour exciter des propos, et peut-être des querelles ou des injures s'il ne l'était pas.

Les dames sont faites pour nous récréer et nous intéresser, mais elles conduiraient à un résultat diamétralement opposé à leur but, si l'on n'apportait les plus grands soins à éloigner d'elles jusqu'à l'ombre du plus léger soupçon.

PARTIES ENTIÈRES

AUX DAMES A TROIS.

I.re PARTIE.

BLANCS.	NOIRS.	ROUGES.
18 à 26	43 à 51	39 à 40
8 à 18	53 à 42	38 à 39
2 à 8	64 à 53	47 à 38
1 à 2	65 à 64	57 à 47
13 à 25	77 à 65	68 à 57
5 à 13	53 à 43	67 à 68
2 à 5	64 à 53	30 à 31
16 à 50	65 à 64	38 à 23 p. 30
17 a 32 p. 23 et 31	78 à 77	47 à 30
19 à 27	35 à 34	30 à 16
9 à 19	77 à 65	57 à 38
27 a 35	44 à 27 p. 35	40 à 33
26 à 41 p. 33	42 à 40 p. 41	39 à 26 p. 40
20 à 20 p. 27 34 et 26		32 et 25
6 à 9	64 à 44	58 à 39
3 à 6	52 à 61	56 à 57
18 à 26	63 à 52	57 à 47
	65 à 63	39 a 40

BLANCS.	NOIRS.	ROUGES.
13 à 25	76 à 64	68 à 57
10 à 13	66 à 65	47 à 39
6 à 10	44 à 35	57 à 47
21 à 27	54 à 44	47 à 38
14 à 21	65 à 54	38 à 30
9 à 14	43 à 34	30 à 31
26 à 43 p. 34	28 à 24 p. 27 et 25	31 à 2 p. 24 13 et 5
4 à 1 p. 2	44 à 42 p. 43	46 à 38
21 à 28	36 à 21 p. 28	16 à 17 (a)
15 à 41 p. 21 35 et 42	51 à 32 p. 41	40 à 25 p. 32
11 à 26 p. 17 et 25	63 à 51	38 à 23
8 à 11	64 à 63	48 à 30
12 à 16	45 à 28	23 à 24
10 à 15	55 à 36	39 à 31
1 à 4	61 à 50	60 à 41 p. 50
16 à 23 (b)	51 à 17 p. 41 et 24	31 à 18 p. 19 et 17

(a) Les rouges jouent 16 à 17, croyant pouvoir le coup suivant jouer 17 à 13, mais ils n'ont pas prévus, qu'ils auraient alors à prendre dans deux endroits, et que ce pion était pris pour rien.

(b) Les blancs au lieu de faire une pour une ici, pouvaient en prendre deux pour une en jouant 26 à 43, ensuite 43 à 45 en

BLANCS.	NOIRS.	ROUGES.
19 à 17 p. 18	54 à 35	30 à 16
14 à 19	35 à 27	16 à 18 p. 17
20 à 35 p. 27 (c)	28 à 43 p. 35	18 à 33 p. 19 et 26
11 à 16	43 à 42	22 à 11 p. 16
7 à 16 p. 11	42 à 25 p. 33	38 à 38
4 à 12	36 à 27	38 à 22
16 à 30	27 à 19	29 à 31 p. 30
15 à 28	19 à 18	31 à 32
12 à 16	25 à 40 p. 32	22 à 11 p. 16
28 à 45	18 à 23	49 à 32 p. 40
45 à 66	23 à 22 à dame sur les R.	11 à 4
66 à 78 à dame sur les N.	22 à 61 p. 37 et 59	2 à 51 p. 61 dame noire
78 à 1 (d)	62 à 24 p. 51 et 32	4 à 5.
1 à 3	24 à 22 à dame sur les R.	5 à 1 à dame sur les B.

prenant 53 et 54, ce qui d'ailleurs leur eut ouvert le chemin pour aller à dame.

(c) En jouant 19 à 17 les blancs eussent perdus un pion de moins.

(d) En jouant 78 à 28 les blancs auraient pris pour rien les quatre pions noirs 52, 63, 53 et 24; ils n'ont pas vu que le pion rouge avait encore la case 5 sur laquelle il ne serait plus en prise.

BLANCS.	NOIRS.	ROUGES.
3 à 5	22 à 72	1 à 22
5 à 3	72 à 34	22 à 1
3 à 5	73 à 72	71 à 73 p. 72
5 à 65	74 à 72 p. 73	1 à 4 (e)
65 à 71 p. 63 52, 53, 75 et 72	34 à 76	70 à 72 p. 71 dame blanche
Hors de combat avec un pion de perte.	76 à 1 p. 72 69 et 4 dame rouge. *Vainqueurs* avec 4 pions de gain.	*Vaincus* avec trois pions de perte.

2.me PARTIE.

18 à 26	63 à 51	30 à 40
8 à 18	53 à 42	38 à 30
5 à 8	65 à 53	47 à 38
3 à 5	64 à 63	57 à 47
1 à 3	76 à 64	68 à 57
13 à 25	77 à 76	67 à 68
8 à 13	78 à 77	72 à 50
5 à 8	77 à 65	30 à 31

(e) En jouant leur dame 1 à 67, les rouges eussent été vainqueurs, puisque rien ne les eut empêché alors de conduire leurs deux pions à dame, et de prendre ensuite la dame noire en faisant une pour une.

BLANCS.	NOIRS.	ROUGES.
16 à 30	42 à 32	38 à 23 p. 30
17 à 30 p. 23	53 à 42	31 à 33 p. 32
26 à 41 p. 33	51 à 32 p. 41	29 à 33 p. 30 et 32
2 à 5 (a)	42 à 41	40 à 42 p. 41
19 à 26	43 à 41 p. 42	33 à 19 (b)
12 à 16	63 à 51 (c)	19 à 17 p. 18
16 à 18 p. 17	41 à 32	48 à 40
15 à 19	28 à 15 p. 21	47 à 48
10 à 21 p. 15	64 à 63	57 à 38
21 à 34	35 à 33 p. 34	71 à 72
26 à 24 p. 33 et 32	73 à 71 p. 72	70 à 72 p. 71
6 à 15	65 à 64	60 à 73

(a) Les blancs pouvaient gagner un pion, en jouant 25 à 34, noirs 42 à 37, blancs 21 à 51, prennent 27, 43 et 52, à moins que les rouges ne jouent 33 à 34, car alors les blancs perdraient le pion qu'ils ont donné en commençant, parce que les noirs prendront le pion rouge de 27 à 42.

(b) Il est à remarquer que le pion rouge 19 est environné de six pions blancs, dont trois sont en prise par lui, et que les blancs n'en peuvent sauver qu'un.

(c) Les noirs en jouant ainsi, s'exposent à perdre quatre pions si les rouges prennent de 50 à 33.

BLANCS.	NOIRS.	ROUGES.
14 à 21	54 à 53	50 à 32 (d)
24 à 41 p. 32	51 à 32 p. 41	59 à 50
20 à 28	66 à 54	33 à 29 (e)
9 à 12	53 à 42	58 à 71
5 à 10	64 à 53	69 à 70
3 à 9	76 à 64	68 à 69
7 à 17	44 à 43	22 à 16
11 à 22 p. 16	54 à 35	29 à 16 p. 22
4 à 7	55 à 44	37 à 22
8 à 11	44 à 34	50 à 33 (f)
12 à 24	32 à 23	16 à 31 p. 23
24 à 32 (g)	04 à 44	46 à 29

(d) Les rouges donnent ce pion 32 pour rien.

(e) Fausse marche, les pions ne peuvent jouer horizontalement. Les deux adversaires étant d'accord de ne pas faire rejouer en règle, les rouges mettent un pion au panier.

(f) Fausse marche, le pion 50 passe en prise devant le pion noir 32 sur la case 41. Les deux adversaires étant encore d'accord de tenir le coup pour bien joué, les rouges paient l'amende en mettant un pion au panier.

(g) Les blancs pouvaient gagner un pion en jouant 15 à 27, les noirs prenaient les deux rouges 53 et 31, et le blanc prenait ensuite le noir 35; c'était d'autant plus son jeu, que cela diminuait le nombre des pions de ses adversaires.

BLANCS.	NOIRS.	ROUGES.
32 à 30 p. 31	34 à 32 p. 33	29 à 33 p. 30 et 32
9 à 12	44 à 34	69 à 47
12 à 24	34 à 32 p. 33	47 à 29
24 à 41 p. 32	63 à 51	56 à 37
18 à 24	51 à 32 p. 41	22 à 16
24 à 41 p. 32	62 à 51	16 à 50 p. 17 25 et 41
13 à 17	51 à 41	50 à 33 p. 41
19 à 27	35 à 20 p. 27	29 à 16

(h v. pag. 353)Dans l'état actuel du jeu, les rouges étant assurés d'être vainqueurs, ils doivent éviter de finir la partie, afin de se ménager le temps de conduire tous leurs pions à dame, et de gagner encore par ce moyen les pions avec lesquels ils seront couverts en y arrivant, comme de leur côté ses adversaires doivent chercher à la finir; ce précepte est absolument l'inverse de ceux que j'ai donnés au jeu à la polonaise, sous les numéros 13 et 27, pages 57 et 62, en disant qu'il ne suffit pas au plus fort de gagner, mais qu'il faut encore que ce soit dans le moins de coups possible, et en conseillant au plus faible de différer sa perte autant qu'il le pourra, mais c'est qu'à la polonaise on ne peut, en différent, que gagner ou perdre la partie, au lieu qu'aux dames à trois l'on peut perdre ou gagner plus ou moins de pions.

BLANCS.	NOIRS.	ROUGES.
15 à 41 p. 20 et 33	36 à 34	16 à 18 p. 17
10 à 15	34 à 26	18 à 9
7 à 13	52 à 34	9 à 18 p. 13
28 à 36	45 à 28 p. 36	18 à 9
21 à 36 p. 28	26 à 19	9 à 3 à d. sur les blancs.
15 à 28	19 à 9	3 à 2
36 à 55	9 à 3	2 à 54 p. 11 34, 43, 42, 41 et 53.
55 à 53 p. 54 dame rouge.	3 à 4 à d. sur les blancs.	
53 à 65	4 à 76	37 à 30
65 à 78 à d. sur les noirs.	76 à 64	30 à 16
28 à 44	64 à 56	16 à 7
78 à 1	56 à 67	7 à 5
44 à 55	74 à 52	49 à 61
55 à 78 à d. sur les noirs.	75 à 53	61 à 74
78 à 3	53 à 42	48 à 60
3 à 38 p. 5 60, 52, 42, 40.		39 à 50
38 à 3	67 à 68	74 à 76
	68 à 67	76 à 78 à d. sur les noirs.
3 à 2	67 à 68	50 à 62
2 à 3	68 à 67	62 à 75

BLANCS.	NOIRS.	ROUGES.
3 à 2	67 à 68	73 à 74
2 à 3	67 à 68	72 à 73
3 à 2	68 à 57	75 à 65
2 à 77 p. 65	57 à 47	78 à 76 p. 77 dame blanche
1 à 3	47 à 37	76 à 78
3 à 5	37 à 46	74 à 64 (h)
5 à 12	46 à 7	64 à 55 à d. sur les noirs.
12 à 30	7 à 1 (i)	55 à 66
30 à 68 (k)	1 à 3 (l)	66 à 1 p. 3 dame noire.
68 à 67	Hors de combat avec 14 pions de perte	73 à 75
67 à 68		75 à 77
68 à 69 (m)		70 à 68 p. 69 dame blanche

(h) Voyez la note h. page 351.

(i) Les noirs cherchent à faire dame pour dame et à sortir hors de combat.

(k) Le blanc joue sur 68, dans l'espérance que les rouges prendront sa dame pour le pion 70 en jouant 71 à 72.

(l) Ne pouvant faire dame pour dame, les noirs donnent la leur, pour éviter de damer le pion 77 qui va aller à dame, et crainte de payer les quatre pions d'honneur.

(m) Les blancs n'ayant plus de ressources donnent leur dame pour ne pas être obligés de damer le pion 77 le coup suivant.

BLANCS.	NOIRS.	ROUGES.
Vaincu avec cinq pions de perte.		Vainqueur, il enlève ses 3 pions et ses 2 dames qui restent sur le damier ainsi que les 2 pions du panier, et reçoit du blanc 4 pions pour les honneurs du triomphe, ce qui lui fait en tout 19 pions de gain.
Nota. On est prié d'effacer la note (a) p. 349 que le copiste a lui-même oublié d'effacer.		

Maximum sur le damier à trois.

J'ai donné, pages 204 et 295, la manière d'arranger les pions, sur les damiers polonais et égyptien, pour en mettre en prise et pour en prendre, d'un seul trait, le plus grand nombre possible : on a pu remarquer que si cet arrangement présentait quelques difficultés sur le damier polonais, rien n'était si facile sur le damier égyp-

tien, il en est de même sur celui à trois, et ce n'est que pour satisfaire la curiosité à ce sujet, que je donne la position suivante :

Position pour mettre 50 *pions en prise, sur le damier à trois, et les prendre d'un seul trait, avec une dame.*

4, 5, 6, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 31, 33, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 48, 50, 52, 54, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 69, 71, 73, 75 et 77.

Exécution.

La dame, partant de la première case, prend les pions qui sont sur celles n.° 4, 11, 22, 37, 56, 69, 71, 73, 75, 77, 66, 45, 28, 15, 6, 5, 9, 14, 13, 12, 18, 20, 27, 26, 25, 24, 23, 31, 33, 35, 44, 43, 42, 41, 40, 39, 38, 48, 50, 52, 54, 65, 64, 63, 62, 61, 60, 59, 58 et 57.

Fin des nouveaux jeux.

MÉTHODE GÉNÉRALE

Pour varier les jeux de dames à l'infini.

LA méthode générale dont je présente aujourd'hui un premier essai à la hâte, a pour but de mettre toutes les personnes un peu intelligentes en état d'inventer ou de composer facilement de nouveaux jeux de dames, et de les varier à l'infini, à l'aide du *TABLEAU ANALYTIQUE des élémens et règles constitutifs des jeux de dames*, que l'on trouvera, avec les damiers, dans le porte-feuille formant le 3.e volume.

Ce tableau n'est autre chose que la collection, par ordre de matières, de toutes les règles qui composent les jeux de dames connus, et de quelques-unes de celles que j'ai pensé que l'on pourrait y substituer ou ajouter.

Chacune de ces règles est précédée d'un numéro qui a pour objet de représenter la règle elle-même, afin de la ger la mémoire en abrégeant les

expressions, a-peu-près comme les mathématiciens se servent des lettres de l'alphabeth pour représenter les quantités sur lesquelles ils opèrent en algèbre.

Plusieurs de ces règles s'excluent réciproquement l'une l'autre, et ne peuvent être employées ensemble dans un même jeu; celles qui sont dans ce cas, et qui se trouvent l'une à côté de l'autre dans un même ordre de matières, forment à elles seules un paragraphe dont les articles ou n.os sont renfermés sous une même accolade verticale, qui porte une lettre de l'alphabeth, servant à désigner et distinguer facilement les paragraphes les uns des autres.

Celles de ces règles qui ne se trouvent point dans le même ordre de matières, et qui néanmoins sont incohérentes entr'elles, de manière à s'exclure réciproquement, n'ont pu être placées sous une même accolade comme les précédentes, mais il suffira de les lire attentivement pour remarquer ce qu'elles ont de contradictoire, et reconnaître si elles peuvent ou non faire partie des règles d'un même jeu. Par exemple, si dans un jeu l'on admet

l'article 27, portant que le jeu se joue à deux, on voit, sans qu'il soit besoin de le dire, que l'on ne peut faire usage d'aucuns des articles qui sont relatifs à la manière de jouer d'un troisième joueur, etc.

De même l'on voit aisément que dès-là que l'on fait usage dans un jeu de l'article 27 du § K, l'on ne peut y employer qne ce seul article de ce §, puisque si le jeu se joue à deux, il ne peut se jouer, en même-temps, ni à trois, ni à quatre; le même raisonnement doit s'appliquer à tous les autres § du tableau.

Ces principes posés, j'espère que l'on n'aura pas de peine à concevoir l'analise comparative des cinq jeux de dames que je vais présenter ici, dans un seul tableau qui ne contiendra que les lettres des § et les numéros du tableau analytique, correspondans à chacun des élémens et des règles dont ces jeux sont composés.

Voyez ce tableau pages 360 *et* 361, *où il a été reporté, afin que l'on puisse le voir en entier sans être obligé de tourner.*

Il résulte de ce tableau comparatif que chaque jeu de dames est composé de 12 à 13 articles d'élémens, et de 42 à 44 articles de règles, ce qui fait en tout 54 à 56 articles, excepté le jeu à trois qui en a 32 de plus, mais dont la plupart ne sont que des développemens que l'intervention d'un troisième joueur a rendus nécessaires, pour déterminer avec précision la manière d'exécuter certaines règles lorsqu'elles s'appliquent soit au joueur soit à l'un ou l'autre de ses deux adversaires.

On remarquera que, malgré les différences considérables qui existent entre chacun de ces cinq jeux, il y a néanmoins les deux tiers des articles qui sont communs et absolument les mêmes pour tous.

Si l'on compare ensuite les jeux deux à deux, on verra 1.° que le jeu à la polonaise ne diffère de celui à la française que dans les 8 §. D, G, S, d, j, CC, DD, EE.

2.° Que le jeu égyptien diffère du polonais dans les 19 §. A, B, D, E, E bis, G, N, P, R, S, T, b, g, r, z, CC, DD, EE, FF.

3.° Que le jeu des dames-échecs ne diffère

Tableau comparatif des jeux de dames.

Paragraphes.		Français.	Polonais	Égyptien.	Echecs.	A trois.
Elémens.	A	2	2	3	3	1
	B	7	7	6	6	6
	C	9	9	9	9	9
	D	10 64	10 100	10 135	10 135	10 144
	E	12	12	14	13	12
	E *bis.*	14 *bis.*	14 *bis.*	«	«	«
	F	15	15	15	15	16
	G	18 24	18 40	18 54	18 54	18 63
	H	19	19	19	19	19
	I	22	22	22	22	22
	J	24	24	24	24	24
	K	27	27	27	27	28
	L	30	30	30	30	30
Règles.	M	33	33	33	33	33
	N	37	37	38	37	37
	P	43	43	45	45	45
	Q	«	«	«	49	49
	R	«	«	51	51	51
	S	56	57	60	57	60
	T	61	61	62	61	64 *bis.*
	U	66	66	66	66	66
	Y	74	74	74	74	74
	a	78	78	78	78	78
	b	82	82	83	85 *bis.*	85 *bis.*
	d	87	91	91	91	91
	f	98	98	98	98	98
	g	99	99	101	102	103
	i	108	110	110	110	110
	k	113	113	113	113	113
	l	116	116	116	116	116
	m	119	119	119	119	119
	n	122	122	122	122	122
	o	124	124	124	124	124
	r	«	«	134	134	134
	s	137	137	137	137	137
	t	140	140	140	140	140

Paragraphes.	Français.	Polonais.	Egyptien.	Echecs.	A trois.
u	142	142	142	142	142
v	143	143	143	143	143
x	146	146	146	146	146
y	147	147	147	147	147
z	149	149	150	150	150
&	152	152	152	152	152
AA	155	155	155	155	155
CC	157	159	157	157	157
DD	«	163	164	164	164
EE	«	165	«	«	«
FF	«	167	«	«	«
HH	169	169	169	169	169
II	170	170	170	170	170
JJ	«	«	«	«	173 Voyez
LL	176	176	176	176	186, 187
MM	177	177	177	177	177
NN	178	178	178	178	178
OO	179	179	179	179	179
PP	180	180	180	180	180
QQ	181	181	181	181	181
RR	182	182	182	182	182
SS	183	183	183	183	183
TT	184	184	184	184	184
UU	185	185	185	185	185
Total des articles.	53	56	54	56	56

Suite des règles du jeu de dames à trois.

VV	186	ee	195	kk	207	qq	214	yy	235
XX	187	ff	198	ll	208	rr	215	zz	236
YY	188	gg	203	mm	209	tt	220	Aa	237
ZZ	189	hh	204	nn	210	un	221	Bb	238
aa	190	ii	205	oo	212	vv	229	Cc	239
bb	192	jj	206	pp	213	xx	230	Dd	240
								Ee	241
								Ff	242
Total des articles.....									88

diffère de l'égyptien que dans les 7 § E, N, Q, S, T, b, g.

4.° Que le jeu à trois ne diffère de celui des dames-échecs que dans les 10 § A, D, E, F, G, K, S, T, g, JJ, dont les six premiers sont relatifs aux élémens, en sorte qu'il n'y a réellement de différence entre ces jeux que dans les 4 § S, T, g, JJ, et dans les 32 derniers articles qui sont relatifs au troisième joueur, comme je l'ai déja observé ci-dessus.

Maintenant si l'on veut savoir en quoi consistent ces différences, il faut recourir au grand tableau analytique: par exemple, pour connaître en quoi le jeu à la polonaise diffère de celui à la française aux § D et G, lisez les articles correspondans 10 et 18 du grand tableau, vous verrez qu'il s'agit dans l'article 10 du nombre des cases du damier, et dans l'article 18 du nombre des pions, et que dans l'un et l'autre ces nombres sont variables, or c'est pour déterminer cette variation que, dans le tableau comparatif, vous trouverez ensuite des numéros des articles 10 et 18, les nombres 64 et 100, 24 et 50, dont les 2 premiers indiquent le nombre de cases des damiers français

çais et polonais, et les deux derniers le nombre de pions dont on fait usage sur ces deux damiers. Il en est de même à l'égard des trois autres jeux.

Enfin pour connaître la différence du § S entre la française et la polonaise, lisez les articles 56 et 57 du tableau analytique, vous verrez que le pion ne prend qu'en avant à la française, et qu'il prend en avant et en arrière à la polonaise.

En faisant la même vérification sur chaque § où le tableau comparatif annonce des différences, vous connaîtrez toutes celles qui existent dans les jeux que vous aurez ainsi vérifiés, parce que toutes les fois que le tableau comparatif n'annonce point de différence dans les numéros des articles d'un §, c'est que la même règle convient également et en même-temps aux deux jeux que vous comparés.

Manière de se servir du grand tableau analytique et du tableau comparatif pour varier les jeux de dames.

Le tableau analytique comprend 109 § divisés en 242 règles distinctes et différentes, qui entrent ou peuvent en-

trer dans la composition des jeux de dames, chacune de ces règles porte un numéro qui sert à la distinguer de ses voisines et à l'indiquer ou à la trouver facilement.

Le tableau comparatif indique combien il y entre de ces règles dans chacun de cinq jeux connus, quel est leur numéro, et dans quel § elles se trouvent.

On vient de voir qu'il ne fallait que 54 ou 56 articles pour composer un jeu de dames, et que le tableau en présente 242., d'ou résulte que l'on a 186 articles que l'on n'est pas forcé d'employer, et parmi lesquels on peut choisir pour en ajouter, ou changer quelques-uns aux jeux connus.

On remarquera ensuite qu'un seul article retranché, ajouté ou changé a l'un des jeux suffit pour en varier la marche, et souvent même pour en dénaturer le genre et l'espèce, de manière à ne plus ressembler en rien à ce qu'il était auparavant; par exemple si à l'article 170 qui porte que l'on a perdu la partie quand on est *le premier* à n'avoir plus de pièces sur le damier, on substitue l'article 171 qui porte au contraire que l'on a perdu qnand on est le *dernier* à n'avoir plus de pièces,

on voit aisément que le jeu, loin d'être le même, est diamétralement opposé à ce qu'il était, quoique ce soient d'ailleurs toutes les mêmes règles.

Ces principes bien entendus, on se fera une idée par apperçu, mais encore très-éloignée, du nombre immense de variations que l'on peut former aux jeux de dames. Je ne dirai pas avec les 242 articles de règles contenus dans le tableau analytique, parce que les 57 derniers ne peuvent guère s'appliquer qu'à des jeux à trois personnes, mais je dirai seulement avec les 185 premières règles qui conviennent aux jeux à deux, si l'on considère que ces 185 articles forment entr'eux 74 § dont 50 au moins sont composés chacun de deux ou trois articles, ensorte que l'on peut, à volonté, employer l'un ou l'autre de ces articles d'un même paragraphe; mais supposons encore que l'on ne peut en employer que deux, et que l'on ne fera usage que de 40 § dans un jeu, il en résultera que l'on aura 40 § qui peuvent se combiner 1 à 1, 2 à 2, 3 à 3 et ainsi de suite jusqu'à 40 à 40. Or 40 règles qui peuvent se combiner ainsi, donnent un trillon, 78 billions, 812 millions, 427 mille,

775 manières différentes d'établir les règles d'un jeu de dames, ensorte qu'il faut 13 chiffres de suite pour en exprimer le nombre.

Sans doute ce nombre n'est pas infini, mais relativement aux jeux de dames, il peut bien être regardé comme tel et m'autoriser à croire que j'ai suffisamment rempli la promesse que j'ai faite, en annonçant une méthode générale de varier ces jeux à l'infini.

D'après celà l'on conçoit l'impossibilité et l'inutilité de d'écrire les règles d'un pareil nombre de jeux, comme aussi la nécessité dans laquelle je me suis trouvés d'imaginer une méthode générale pour transmettre, aux amateurs des dames, une partie des idées qu'elles m'ont fait naître pour varier et multiplier leurs jeux et leurs combinaisons.

Après nous être égarés dans les vastes plaines des possibilités et de l'infini, revenons à des idées plus simples et plus concordantes avec la foiblesse de nos organes et le peu de temps que nous avons à donner à nos plaisirs.

Voilà 5 jeux de dames dont les règles sont établies, ils peuvent servir de bâse à beaucoup d'autres qui seront

plus ou moins amusans, plus ou moins difficiles, selon que l'on y ajoutera, retranchera, ou changera quelques articles, et pour ne pas abuser de la patience du lecteur, il voudra bien me permettre de me borner à une vingtaine d'exemples, après lesquels je l'abandonnerai à ses propres forces pour inventer et varier lui-même de nouveaux jeux, tant que ses loisirs ou son imagination le lui permetteront.

MOYENS DE VARIER LES JEUX DE DAMES, exprimés à l'aide du tableau comparatif et des numéros du tableau analytique.

JEU DE DAMES A L'ÉGYPTIENNE.

Moyens de le simplifier :

1.° Supprimez le n.° 134.

2.° Substituez le n.° 52 au n.° 51.

3.° Substituez le n.° 43 au n.° 45 ; et supprimez le n.° 51.

4.° Substituez le n.° 37 au n.° 38, et le n.° 61 au n.° 62.

5.° Substituez le n.° 82 au n.° 83, et le n.° 99 au n.° 101.

Moyens de le compliquer.

6.° Ajoutez le n.° 49.

7.° Substituez le n.° 136 au n.° 134.

8.° Substituez le n.° 135 au n.° 134, et supprimez le n.° 124.

Jeu de dames-échecs.

Moyens de le simplifier.

9.° Supprimez le n.° 49.
10.° Supprimez le n.° 134.
11.° Substituez le n.° 52 au n.° 51.
12.° Substituez le n.° 43 au n.° 45 ; et supprimez le n.° 51.

Moyens de le compliquer.

13.° Substituez le n.° 136 au n.° 134.
14.° Substituez le n.° 135 au n.° 134 ; et supprimez le n.° 124.

Jeu de dames à trois.

Moyens de le simplifier.

15.° Supprimez le n.° 49.
16.° Substituez le n.° 52 au n.° 51.
17.° Substituez le n.° 43 au n.° 45 ; et supprimez le n.° 51.

Moyens de le compliquer :

18.° Ajoutez le n.° 134.
19.° Ajoutez le n.° 136.
20.° Ajoutez le n.° 135.

Comme il serait possible que ce langage abrégé du tableau analytique ne fut pas à la portée de tous les lecteurs, et que d'ailleurs il exige, pour être entendu, que l'on ait ce tableau sous les yeux, je vais traduire en langage ordinaire les vingt moyens de varier que l'on vient de lire, et je conserverai à chacun d'eux le même ordre et le même n.°, afin que l'on puisse aisément les comparer et se faire une idée du laconisme de la méthode que je propose, laquelle pourra peut-être par la suite trouver des applications plus utiles.

Moyens particuliers de simplifier le jeu de dames à l'égyptienne.

1.° Supprimez les articles 7, 8 et 9 des règles qui autorisent l'adversaire à forcer le joueur de prendre avec la pièce désignée par ce même adversaire.

2.° Permettez à un pion de passer en prise, pour avancer deux cases à la fois, c'est-à-dire supprimez l'article 6 des règles.

3.° Ne permettez pas au pion d'avancer deux cases à la fois lorsqu'il n'a

pas à prendre, et alors il faut effacer de l'article 4 les mots qui lui accordent la faculté de jouer ainsi.

4,° Interdisez au pion, mais non pas à la dame, la faculté de jouer dans la direction verticale, ensorte qu'il ne puisse plus jouer ni prendre que dans les deux directions dextre et senestre, comme à la polonaise.

On remarquera aisément que si l'on employait à la fois ces quatre moyens de simplification, le jeu de dames à l'égyptienne se jouerait d'après les règles de celui à la polonaise, avec cette seule différence que le joueur qui se fait souffler n'enlève aucune des pièces en prise et que les dames ont trois directions dans lesquelles elles peuvent marcher, au lieu qu'à la polonaise elles n'en ont que deux.

5.° Si je ne propose pas d'interdire cette troisième direction à la dame, comme je l'ai fait pour le pion, c'est afin d'éviter l'inconvénient des parties remises, qui alors serait le même qu'aux dames à la polonaise, où il faut quatre dames pour gagner contr'une; néanmoins si ce défaut ne paraissait pas si essentiel à d'autres qu'à moi, ils pourraient encore faire usage de ce cinquième moyen de simplification.

Moyens de compliquer le jeu de dames à l'égyptienne.

6.° Sans rien changer d'ailleurs aux règles, attribuez au pion la faculté de marcher en cavalier, comme elle lui est donné par l'article 5 §. 2 des règles des dames-échecs. (Voyez page 269, 282 et 283).

Je conseille d'employer ce moyen comme très-propre à rendre le jeu égyptien susceptible des plus belles combinaisons, et peut-être à lui faire surpasser le jeu des dames-échecs.

7.° Donnez le droit, non pas respectif mais exclusif, à celui qui, lors d'un coup, donne à prendre le premier, de forcer le joueur à prendre avec la pièce qu'il lui désignera, sans que celui-ci à son tour puisse le forcer de même, tant que ce premier pourra donner à prendre sans interruption.

Ce droit exclusif est une source abondante de coups brillans et de combinaisons savantes; mais pour en faire usage il faut que les deux jeux soient séparés par un plus grand nombre de cases vuides, au commencement de la partie, qu'ils ne le sont dans l'état ac-

tuel du jeu, sans quoi ce moyen est si puissant que celui qui jouerait le premier, gagnerait forcément deux ou trois pions à son adversaire, dès le premier coup; or il y a un moyen bien facile d'éloigner les jeux, c'est, ou d'augmenter la hauteur du damier de deux rangs de plus, ou d'ôter le premier rang de pions de chaque joueur, ensorte qu'ils n'auraient plus que chacun 23 pions au lieu de 27.

Il y a encore un autre moyen d'éviter l'inconvénient dont il s'agit, sans rien changer au damier ni au nombre des pions, ce serait que le droit exclusif de forcer ne put commencer d'avoir lieu qu'après qu'il y aurait eu huit ou dix pions d'enlevés de dessus le damier, et que jusques là le droit de forcer fut respectif. Ce droit exclusif de forcer est si fertile en coups que je l'aurais admis dans les deux nouveaux jeux à deux, si ce n'eut été l'obligation d'établir la règle dont je parle, et que j'ai peut-être eu tort de rejetter, sous le prétexte qu'elle n'était pas assez générale.

8.° Etablissez, que celui qui peut prendre de plusieurs côtés ou de différentes façons, puisse être forcé de

prendre du côté et de la manière qui lui sera désignée par son adversaire; sans égard au côté du plus grand nombre ni à celui du plus fort.

Moyens de simplifier le jeu de dames-échecs.

9.° Interdisez au pion la faculté de marcher en cavalier, qui lui est accordée par l'article 5 §. 2 des règles.

10.° Retranchez des règles les articles 7, 8 et 9 qui autorisent l'adversaire à désigner le pion avec lequel le joueur est obligé de prendre.

11.° Permettez au pion de passer en prise pour avancer deux cases à la fois, et en conséquence supprimez de l'article 5 la seconde partie du premier paragraphe qui lui défend de passer en prise.

12.° Ne permettez pas au pion d'avancer deux cases à la fois, lorsqu'il n'a pas à prendre, et alors au lieu de mettre dans le premier §. de la cinquième règle, qu'il marche à dextre et à senestre en faisant un *ou deux* pas à volonté et toujours en ligne droite *comme à l'égyptienne*, vous mettrez: *qu'il ne fait qu'un pas comme à la polonaise*,

Voyez d'ailleurs les observations que j'ai faites ci-dessus, article 4, au sujet de la réunion des quatre moyens de simplifier le jeu de dames à l'égyptienne, elles s'appliquent également au jeu de dames-échecs.

Moyens de compliquer encore le jeu de dames-échecs.

13.° et 14.° Les deux moyens, numéros 7 et 8 de compliquer le jeu égyptien, peuvent s'adapter avec un égal succès au jeu de dames-échecs, voyez ci-dessus page 371 et 372.

Moyens de simplifier le jeu de dames à trois.

15.°, 16.° et 17.° Les trois moyens, numéros 9, 11 et 12, de simplifier le jeu de dames-échecs conviennent également au jeu à trois, voyez ci-dessus page 373.

Moyens de compliquer le jeu de dames à trois.

18.° Admettez dans ce jeu, les articles 7, 8 et 9 des règles des dames-échecs, qui autorisent l'adversaire à désigner

signer la pièce avec laquelle le joueur prendra lorsqu'il peut, à nombre et force égal, prendre avec plusieurs pièces, mais ces articles doivent alors contenir des détails bien clairs et bien précis qui déterminent, sans incertitude, à qui des deux adversaires appartiendrait le droit de forcer le joueur, dans les diverses circonstances qui peuvent se présenter.

19.° et 20.° La même observation aurait également lieu si l'on voulait compliquer le jeu à trois en employant les deux moyens proposés ci-dessus, numéros 7 et 8, pages 371 et 372, pour le jeu égyptien, mais ces différens dégrés de complication rendraient vraisemblablement son exécution si difficile qu'il n'y aurait qu'un petit nombre de bons joueurs qui seraient en état d'y jouer. C'est pourquoi je n'entrerai pas ici dans le détail des diverses circonstances à prévoir pour que rien n'arrête, dans le cas où l'on voudrait faire usage de ces derniers moyens, parce qu'à coup-sûr ceux qui voudront y jouer de cette manière seront plus en état que moi d'en bien rédiger les règles.

IL Y A un dernier moyen de varier

qui convient également aux quatre jeux, il consiste à diminuer l'étendue des damiers et le nombre des pions.

Pour réduire le damier polonais prenez une feuille de carton de la grandeur du damier, coupez en une bande par le bas, et une du côté droit, qui tiennent ensemble et fassent l'équerre, et qui soient de la largeur de deux cases en sus de la bordure extérieure du damier. En posant cette équerre de carton sur votre damier, de manière qu'elle couvre les cases 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49 et 50, vous aurez un damier réduit, sur lequel vous pourrez jouer aux échecs, ou aux dames à la française ou à la polonaise, avec 12 pions noirs et 12 pions blancs.

Pour réduire le damier égyptien, qui sert en même-temps aux dames-échecs, prenez une feuille de carton de la grandeur du damier égyptien, collez dessus, et dans la partie inférieure, la bande de papier qui porte une bordure droite avec le titre en gros caractère JEU DE DAMES TRIANGULAIRE, vous aurez soin en collant cette bande que les bords du papier répondent à

ceux du carton, et qu'il reste assez de place vuide à sa droite pour y mettre la largeur de la seconde bande que vous détacherez d'après la feuille du damier à la polonaise, vous collerez cette seconde bande à la droite de la feuille de carton, de manière qu'elle fasse un angle droit avec la première bande, et que ses bords correspondent à ceux du carton, ensorte néanmoins que l'extrêmité de la bordure en zigzag du côté du mot à l'EGYPTIENNE joigne exactement le bizeau de la bordure de l'autre bande, par le bout qui est auprès du mot JEU.

Ces deux bandes étant collées et séchées, vous couperez l'intérieur de la feuille de carton en suivant exactement les bords des deux bordures, qui alors n'en feront plus qu'une, et vous vous servirez de cette bordure en forme d'équerre pour couvrir le bas et le côté droit du damier triangulaire, suivant que cela se trouve expliqué plus au long par les trois ou quatre lignes d'impression qui sont sur chacune de ces bandes, et qui doivent y rester.

Cette bordure étant posée sur le damier, il se trouve réduit à 39 cases

au lieu de 68, et alors il ne faut plus à chacun que 14 pions qui se placent, comme on le voit dans les petits damiers servans de vignette au titre; savoir, au jeu de dames-échecs les noirs occupent les cases numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 17 et 18, et les blancs les cases numérotées 49, 50, 51, 54, 55, 56, 57, 58, 61, 62, 63, 64, 65 et 66.

Au jeu de dames à l'égyptienne les noirs occupent les cases numérotées 5, 6, 12, 13, 20, 21, 27, 28, 35, 36, 42, 43, 50 et 51, et les blancs les cases numérotées 1, 2, 9, 10, 16, 17, 24, 25, 31, 32, 39, 40, 46 et 47.

Pour réduire le damier à trois il suffit de couvrir, ou plier en dessous, une ou plusieurs des dernières lignes de cases.

Si l'on supprime la dernière ligne de 67 à 78, ou les deux dernières, c'est-à-dire, celle de 67 à 78, et celle de 56 à 66, chaque joueur n'aura plus que 15 pions.

Si l'on supprime les trois ou quatre dernières lignes, c'est-à-dire, celle de 46 à 55, ou celle de 37 à 45, chaque joueur n'aura plus que dix pions.

Enfin si l'on supprime les cinq ou

sixd ernières lignes, c'est-à-dire celle de 29 à 36, ou celle de 22 à 28, chaque joueur n'aura plus que 6 pions.

Dans toutes ces réductions du damier à trois, les pions se placent toujours le plus près possible de la pointe de chaque joueur.

L'on joue sur ces trois damiers réduits, suivant les règles établies pour les grands damiers, et il n'y a absolument d'autres différences que dans le nombre des cases et dans celui des pions.

DAMIERS UNICOLOR pour jouer aux dames à la française et à la polonaise, avec des cases d'une seule couleur.

En analisant les règles des jeux de dames, j'ai remarqué que le damier à la polonaise était aussi en quelque sorte susceptible d'analise, puisque les cases blanches sont les seules absolument nécessaires, et que les noires ne servent qu'à les séparer et à procurer par-là, plus d'espace pour faire mouvoir les pions des unes sur les autres.

Cette remarque m'a fait souvenir que les premiers jours que l'on joue aux dames, on trouve un peu extraordinaire que l'on fasse mouvoir les pions

dans la diagonale des cases plutôt que parallèlement à leurs côtés, d'abord parce qu'en suivant la diagonale le pion ne peut aller d'une case blanche sur une autre, sans passer en même temps sur deux cases noires, quoique l'usage de celles-ci lui soit interdit par les règles, et ensuite parce que le chemin est beaucoup plus large et plus direct que par les angles, conséquemment plus naturel.

De tout cela j'ai préjugé que si je pouvais analiser le damier, c'est-à-dire en retrancher les cases noires inutiles, je procurerais peut-être au pion la marche directe et naturelle que je lui avais desiré la première fois que je m'avisai de le faire mouvoir sur un damier.

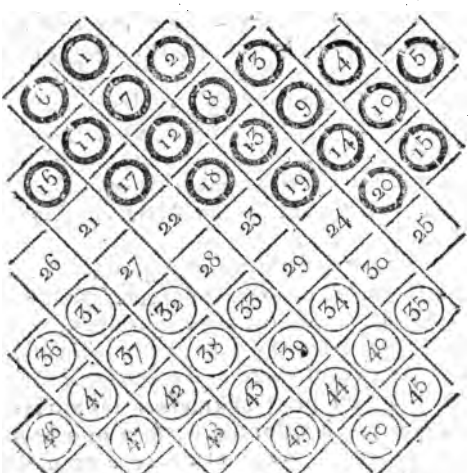
Telles sont les idées qui m'ont conduit à tracer le damier unicolor dont je donne ici le dessin, et qui me parait remplir le but que je m'étais proposé, en même temps qu'il présente l'analyse ou la charpente du damier, (voyez le tableau analytique). En tout cas s'ils ne sont pas préférables à ceux en usage, ils sont au moins beaucoup plus simples et plus économiques, puisqu'ils exigent moins de terrein et de travail, et qu'ils peu-

vent les remplacer avec avantage, lorsque n'ayant point de damier l'on sera pressé de s'en procurer un; car rien de plus facile ni de moins long à faire qu'un damier unicolor. Onze traits de plumes parallèles dans un sens et dix dans l'autre suffisent pour le former de pied en cap, et l'on ne perd pas son temps à noircir 50 cases inutiles.

DAMIER UNICOLOR.

A LA POLONAISE,

Avec les pions arrangés en bataille.



Fin du premier volume.

Notice de quelques autres inventions de l'auteur de cet ouvrage.

1.° *Pantographe illimité*, pour graver, copier, ou réduire à l'infini, les dessins et les sculptures, en creux et en relief, et varier une de leurs dimensions sans altérer les autres.

2.° *Polygraphe*, instrument pour faire tout à la fois avec ou sans réduction, plusieurs copies d'un dessin ou d'une pièce d'écriture, en même temps qu'on la dessine ou qu'on l'écrit.

3.° *Ecrivain automate*, ou machine pour écrire ou graver de l'écriture, sans savoir écrire, et pour varier considérablement le genre de l'écriture et la hauteur des caractères, quoiqu'il n'y ait dans l'instrument qu'un seul modèle pour chaque lettre.

4.° *Machine* pour écrire à la fois quatre copies absolument semblables d'un même acte sur quatre feuilles différentes de grand papier.

5.° Deux nouveaux genres de gravure expéditive et très-économique, qui, sans le secours d'aucune machine, rendent si parfaitement les caractères d'écriture que l'on y reconnait facilement la main de celui qui les a tracés.

6.° *Machine hydraulique* pour, à l'aide d'une chûte d'eau, en élever une grande partie beaucoup au-dessus de sa source, par l'unique secours des syphons et des robinets.

7.° *Le grand baromètre vertical à mercure*, dont on peut augmenter les variations de la colonne à volonté, ensorte que le mercure monte verticalement de 10 à 20 pieds de la tempête au beau fixe.

8.° *Le petit baromètre raccourci*, etc. etc.

COLLECTION

DE

QUATRE CENTS COUPS DE DAMES A LA POLONAISE,

Instructifs, brillans et savamment combinés, dessinés chacun sur un damier,

Recueillis, classés et mis en ordre par une société d'amateurs.

(L'exécution de ces coups se trouve à la suite des jeux de dames triangulaires et à la polonaise, qui forment le 1.er volume.)

SECOND VOLUME.

J. G Lallement

A METZ,

Chez LALLEMENT, secrétaire de l'Administration des hospices civils, et chez BEHMER, éditeur et propriétaire, rue de la Paix.

Enregistré à la Bibliothèque nationale.

AN X. (1801)

LE

AVERTISSEMENT

DE L'ÉDITEUR.

La collection de coups, que l'on offre ici aux amateurs, leur présente un exercice aussi utile qu'agréable. On a préféré les dessiner chacun sur un damier, plutôt que de les indiquer par des chiffres, à l'aide d'un seul damier numéroté. Quelques auteurs, qui ont traité du jeu de dames, entr'autres Manoury, ont suivi cette dernière méthode, uniquement sans doute pour diminuer à l'éditeur les frais d'impression et de gravure. Comme nous avons fixé le prix de cet ouvrage à un taux si bas qu'il étonnera les amateurs et les artistes, nous ne faisons aucun doute que chacun se convaincra aisément de l'avantage des damiers dessinés, sur la méthode d'indiquer les coups par des chiffres. Sans parler des fautes d'impression très-ordinaires dans des feuilles entières de chiffres, (*) en y supposant même la plus grande

(*) Les deux éditions qui ont été faites du livre de Manoury fourmillent de fautes de ce genre.

perfection typographique, il s'y rencontre encore une foule d'inconvéniens inévitables. En effet, cette méthode n'est propre qu'à fatiguer en pure perte l'attention du lecteur. Comme il arrive très-fréquemment que l'on commet quelqu'erreur dans la position d'un ou de plusieurs pions, il s'ensuit que les données cessent d'être les mêmes qu'a déterminées l'auteur; mais ce n'est qu'après un travail très-inutile que l'on s'apperçoit enfin de l'erreur commise, soit quelle provienne du joueur, ou d'une faute typographique. En admettant que ces cas soient rares (quoique certes il n'y ait rien de plus commun) il n'en serait pas moins vrai de dire que la méthode de noter les coups par chiffres est très-défectueuse. Qui ne sait que lorsqu'il faut recourir à des pions mobiles, pour exécuter ces coups indiqués en chiffre, il est presque impossible de ne pas succomber à la tentation de pousser des pions par-ci, par-là, pour se faciliter la recherche du coup proposé. Or nul doute qu'il ne soit plus utile à l'instruction de l'amateur, de s'accoutumer à combiner dans sa tête tout l'ensemble du coup, sans ces tatonnemens ridicules, que d'ailleurs il lui est interdit d'employer lorsqu'il joue contre un adversaire. De plus, on aura cent fois plus de plaisir en

parvenant à la solution du coup indiqué, sans déranger les pions de leur position déterminée ; c'est vraiment alors que le problême sera résolu, tandis qu'en se permettant ces tatonnemens, on ressemble à une personne qui, pour deviner le mot d'une énigme proposée, attendrait qu'on lui en dit les lettres initiales. D'ailleurs, la ressource de ces tâtonnemens, qui se trouvent impraticables lorsque l'on exécute à la vue simple des damiers dessinés dans ce recueil, n'est point interdite à ceux qui s'impatientent de ne pas arriver à la solution ; et quand on ne peut y parvenir, il est toujours temps de recourir au volume du texte, où l'on trouve tous les coups expliqués, chacun à son numéro.

Comme il est des personnes pour qui la contention d'esprit cesse bientôt d'être un plaisir (telles que les femmes et les jeunes personnes), nous leur offrirons un conseil qui concilie ce goût de dissipation avec l'habitude d'un travail utile.

Ces personnes peuvent se servir du texte d'explication et pratiquer rapidement par ce moyen un grand nombre de coups. Ces essais préparatoires accoutument insensiblement l'esprit à la science des combinaisons, on en acquiert une sorte de mécanisme qui

rend bientôt moins difficile cette théorie du calcul. Après avoir préludé de cette manière, on revient à chercher de soi-même la solution du problême, et l'on s'applaudit d'y arriver, parce qu'on la doit à son esprit, et nullement à sa mémoire.

TABLE

Et classification des coups de Dames à la Polonaise, avec leurs subdivisions.

DAMIER sur lequel les pions sont arrangés pour commencer une partie. N.os 1

1.ere *classe du N.° 2 au N.° 77.*

Elle comprend ceux dans lesquels il n'y a que des pions.

I.° Les blancs ont plus de pions que les noirs.

1.° Les blancs ont deux pions de plus que les noirs. 2

2.° Les blancs ont un pion de plus. 7

II.° Il y a égalité de pions. 11

III.° Les blancs ont moins de pions que les noirs.

1.° Les blancs ont un } Pions de moins. 60
2.° Ils ont deux } Pions de moins. 71
3.° Ils ont trois } Pions de moins. 74
4.° Ils ont cinq } Pions de moins. 77

2.me *classe du N.° 78 au N.° 371.*

Elle renferme ceux avec pions et dames.

I.° Les blancs seuls ont une dame. 78

II.° Les noirs seuls ont des dames. N.os

1.° Ils ont une } Dames. 83
2.° Ils ont deux } Dames. 228
3.° Ils ont trois } Dames. 262
4.° Ils ont quatre } Dames. 266

III.° Les blancs et les noirs ont des dames.

1.° Les blans ont plus de dames que les noirs.

1. Les blancs ont 2 dames contre 1. 268
2. . . . . 3 dames contre 1. 276
3. . . . . 3 dames contre 2. 278

2.° Les blancs et les noirs ont égalité de dames.

1.° Ils ont chacun une dame. 280
2.° Ils ont chacun deux dames. 350

3.° Les blancs ont moins de dames que les noirs.

1.° Les blancs ont 1 dame contre 2. 353
2.° . . . . . 2 dames contre 3. 369
3.° . . . . . 1 dame contre 3. 370

Dans chacune des subdivisions précédentes, les coups sont arrangés dans l'ordre du nombre total des pions qui sont sur le damier; lorsque plusieurs coups ont le même nombre total de pions, ils sont placés entr'eux dans l'ordre du nombre des pions blancs, en commençant par les plus grands nombres. Enfin lorsque plusieurs coups ont le même nombre total de pions et même nombre de pions blancs, ils sont disposés entr'eux dans l'ordre du nombre

des coups qu'il faut jouer pour exécuter le coup. N.°

3.me *classe du N.° 372 au N.° 388.*

Elle contient ceux dans lesquels il n'y a que des dames au jeu.

I.° Les blancs ont plus de dames que les noirs.

1.° Les blancs ont 3 dames contre 1. 372
2.° . . . . . 4 dames contre 2. 483
3.° . . . . . 5 dames contre 2. 387

4.me *classe du N.° 389 au N.° 404.*

Elle réunit ceux faits à plaisir qui ne peuvent se présenter en jouant.

I.° Raffles ou prises considérables de pions, qui peuvent s'exécuter sur le damier ordinaire de 50 cases. 389

II.° Maximum des pions que l'on peut prendre ou mettre en prise sur les damiers de 32, 50 et 72 cases. 398

Explication des signes.

Pions blancs.

Pions noirs.

Dame blanche.

Dame noire.

P. S. D.	Pions sans dames	1	Classe.
P. et D.	Pions et dames	2	
D. S. P.	Dames sans pions	3	
R A.	Raffles.	4	
P. R.	Partie remise.		
N. J.	Noirs à jouer.		

12. c. 12. douze pions blancs contre douze pions noirs.

3. D. C. 4. Trois dames blanches contre quatre pions noirs.

10 et 1 D. C. 8 et 2 D. dix P. et une D. blanche contre huit pions et deux dames noires.

OBSERVATIONS.

La classe des coups est indiquée en tête de chaque page, pour faciliter les recherches.

Le nombre des pions et des dames et le n.° de chaque coup sont placés en tête de chaque damier. En recourant à ce n.° dans le premier volume, on y trouvera la manière d'exécuter le coup dont la position est dessinée sur le damier.

Dans toutes les positions les blancs occupent le bas du damier, jouent les premiers et gagnent la partie, à moins qu'il ne soit dit en tête du damier que la partie est remise ou que c'est aux noirs à jouer, ce qui arrivera très-rarement.

RECUEIL

DE

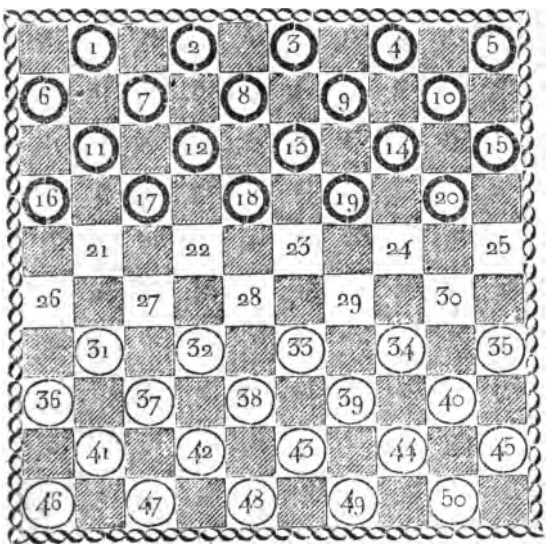
Quatre cents coups de Dames

A LA POLONAISE,

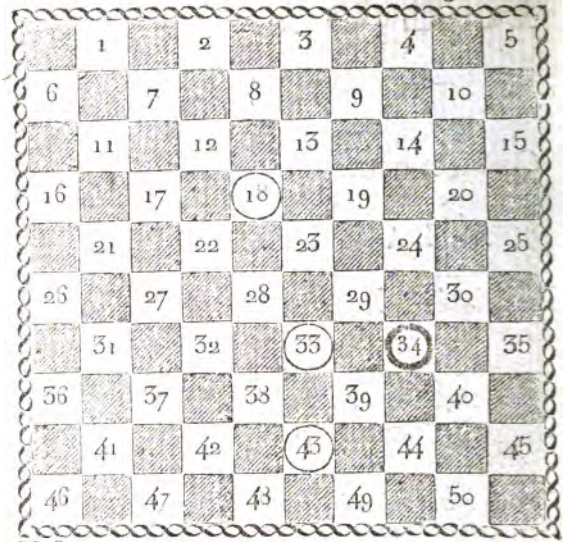
Dessinés chacun sur un Damier.

N.° 1.

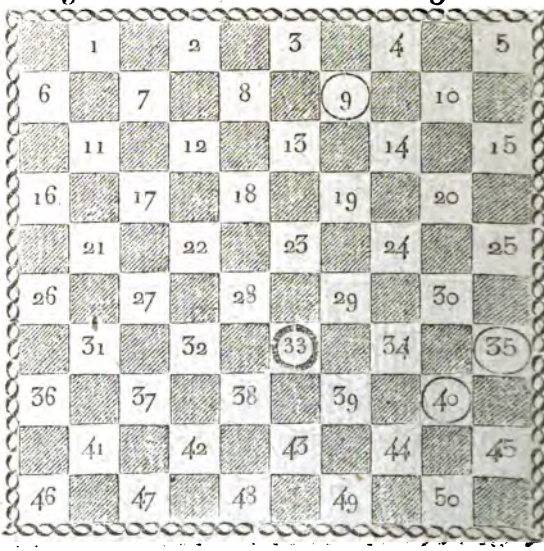
Damier avec les Pions arrangés pour commencer une partie.



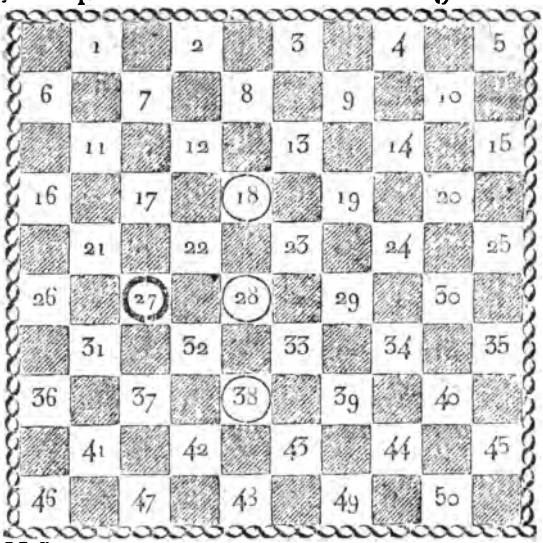
N.° 2 P. S. D. 3. c. 1.



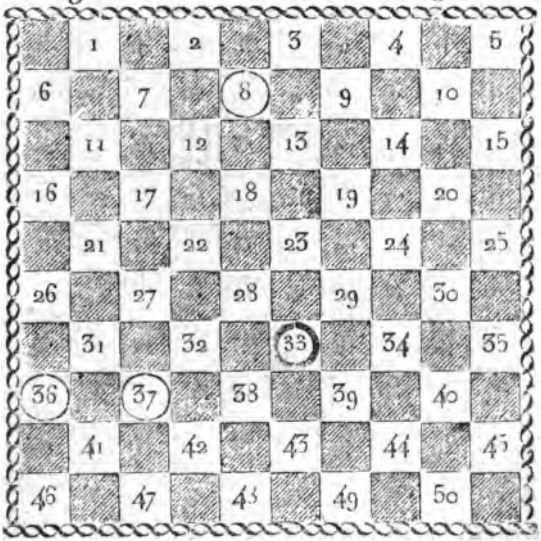
N.° 3 3. c. 1.



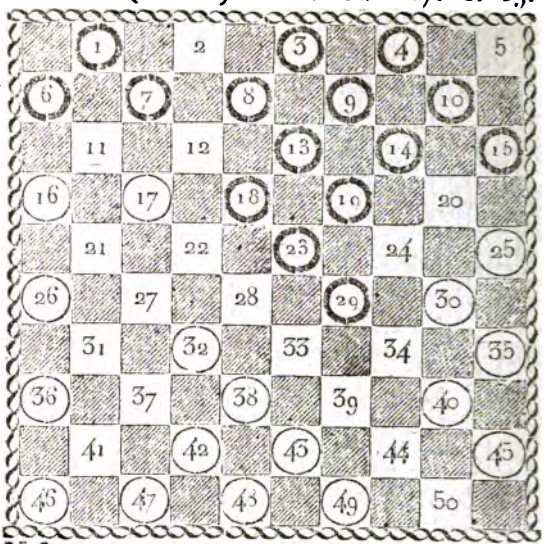
N.° 4. P. S. D. 3. c. 1.



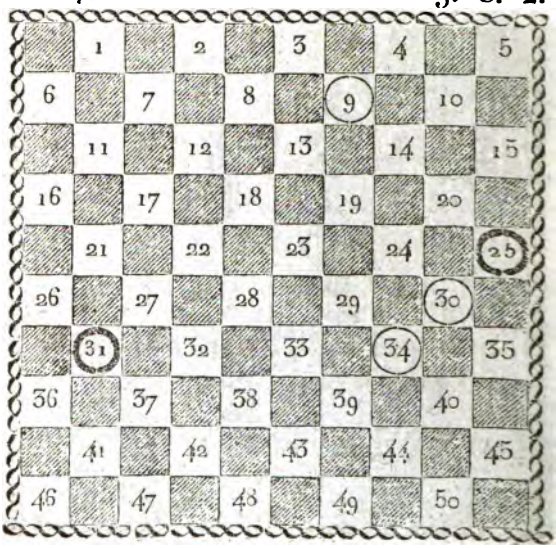
N.° 5. 3. c. 1.



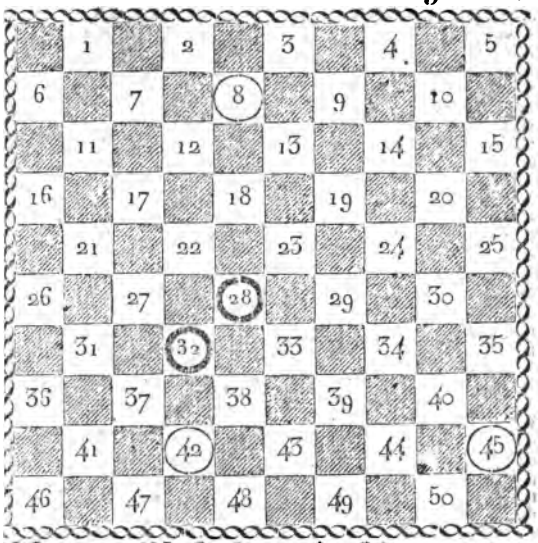
N.° 6. (P. R.) P. S. D. 17. c. 15.



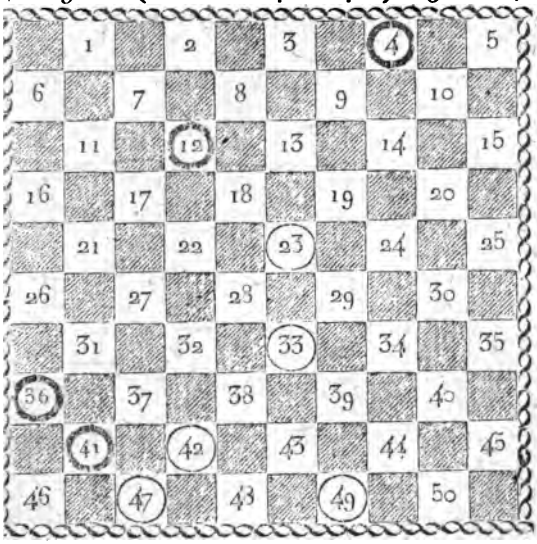
N.° 7. 3. c. 2.



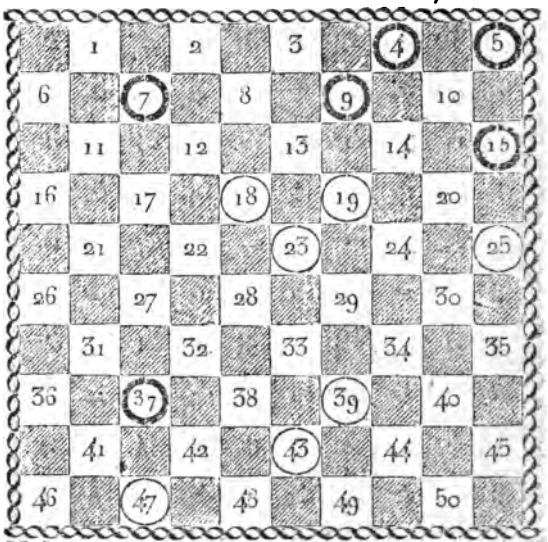
N.° 8. P. S. D. 3. c. 2.



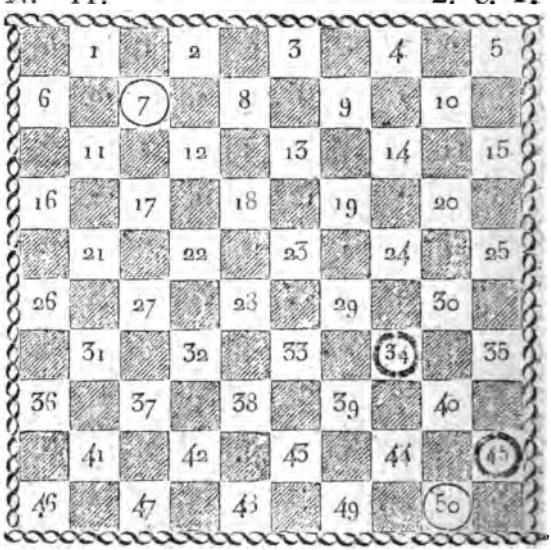
N.° 9. (N. J. de 41 à 46.) 5. c. 4.



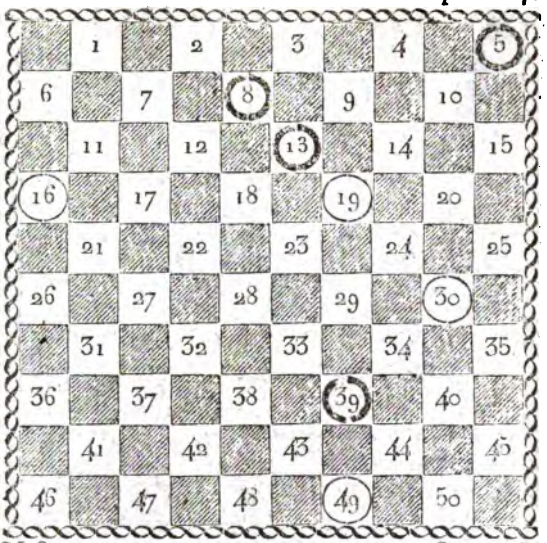
N.° 10. P. S. D. 7. c. 6.



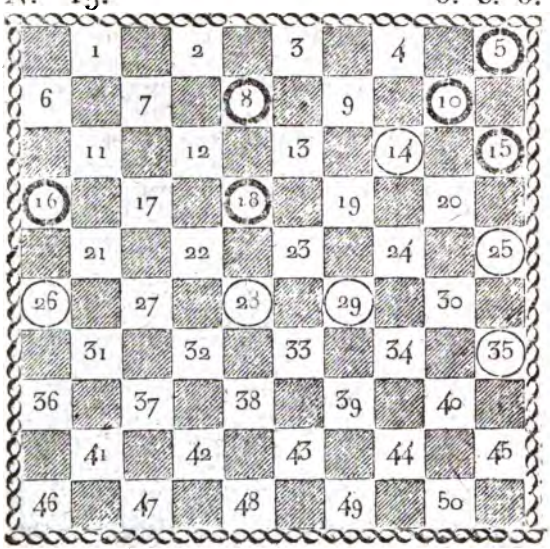
N.° 11. 2. c. 2.



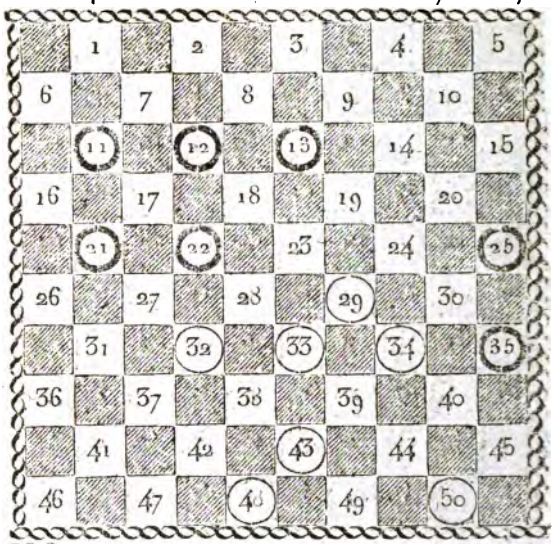
N.° 12. P. S. D. 4. c. 4.



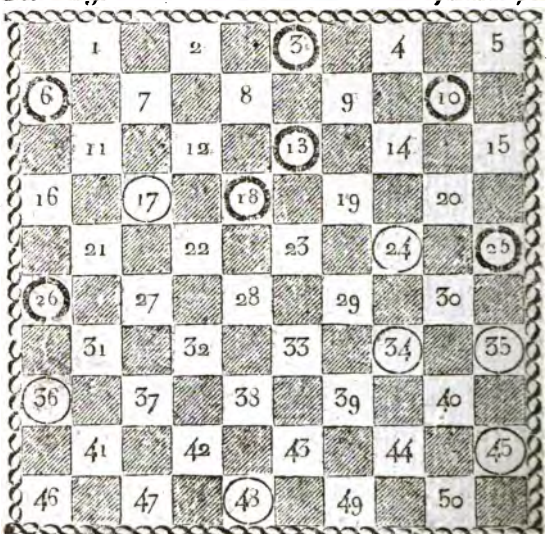
N.° 13. 6. c. 6.



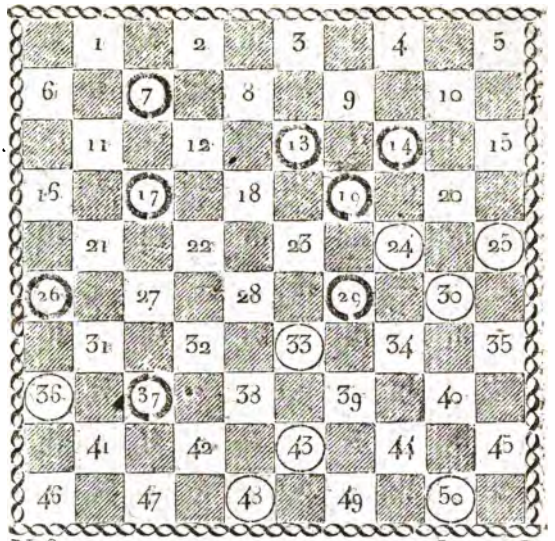
N.° 14. P. S. D. 7. c. 7.



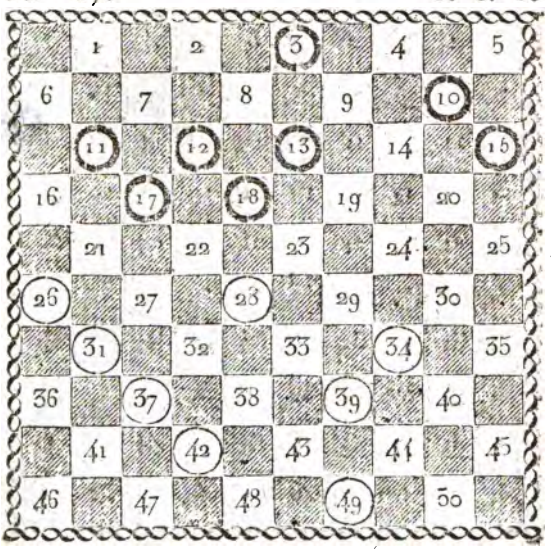
N.° 15. 7. c. 7.



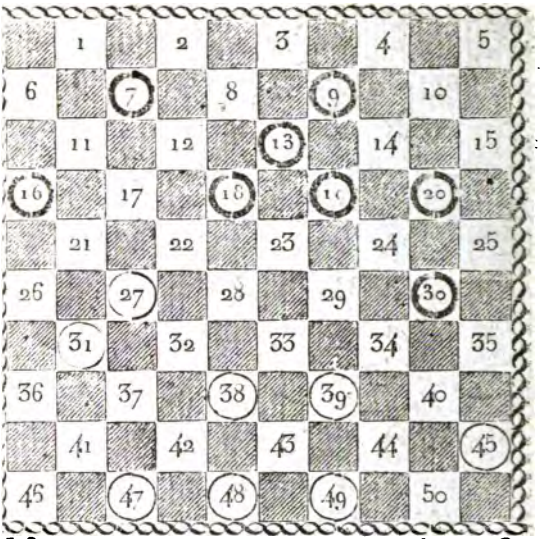
N.° 16. P. S. D. 8. c. 8.



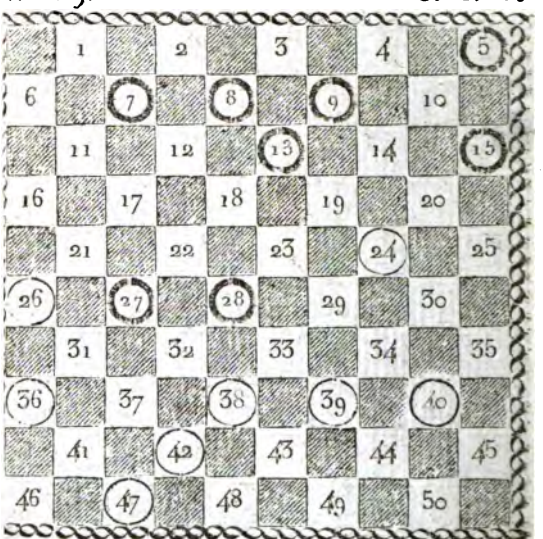
N.° 17. 8. c. 8.



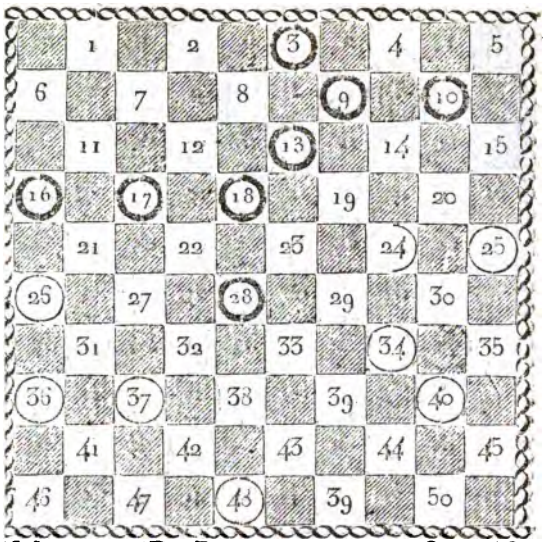
N.° 18. P. S. D. 8. c. 8.



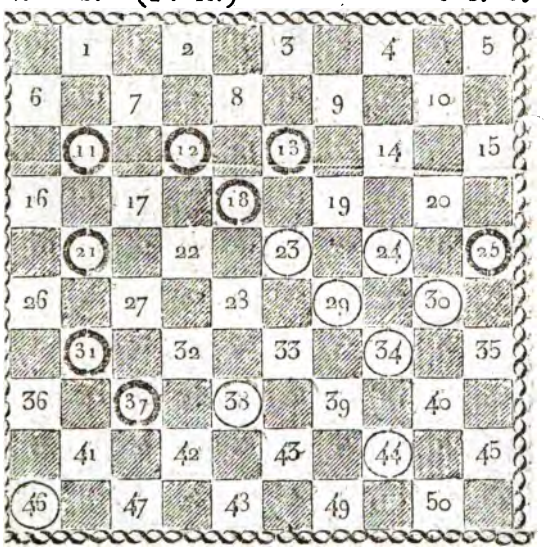
N.° 19. 8. c. 8.



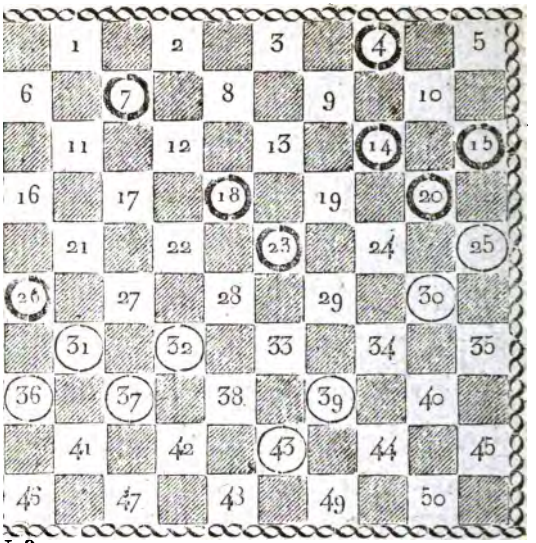
N.° 20. P. S. D. 8. c. 8.



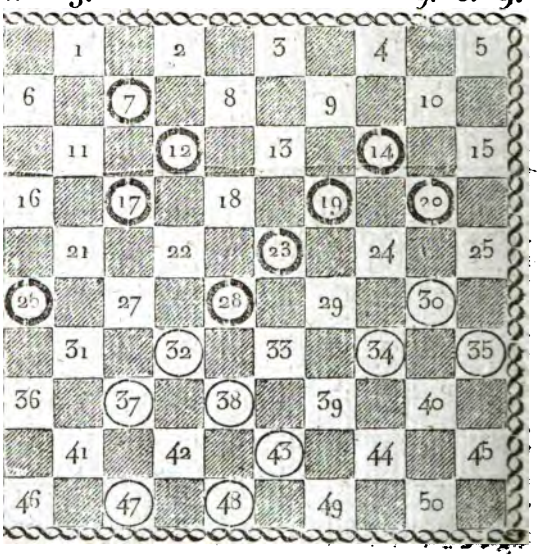
N.° 21. (P. R.) 8. c. 8.



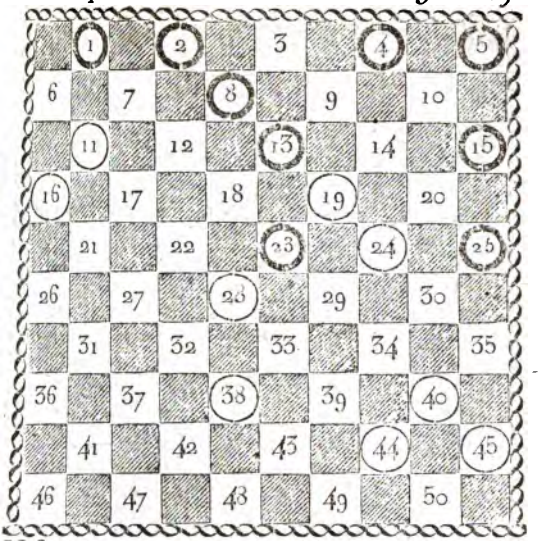
N.° 22. P. S. D. 8. c. 8.



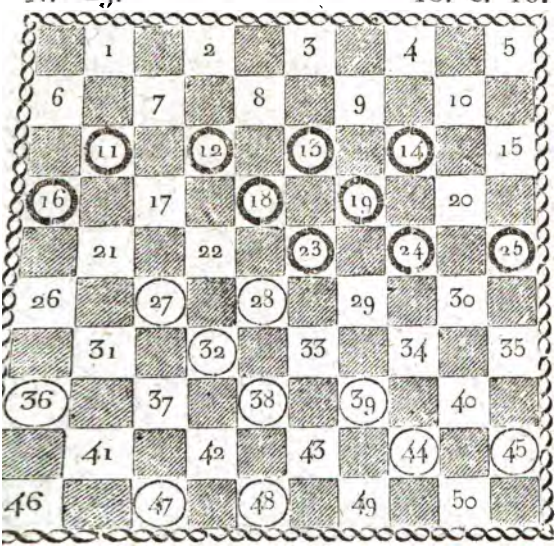
N.° 23. 9. c. 9.



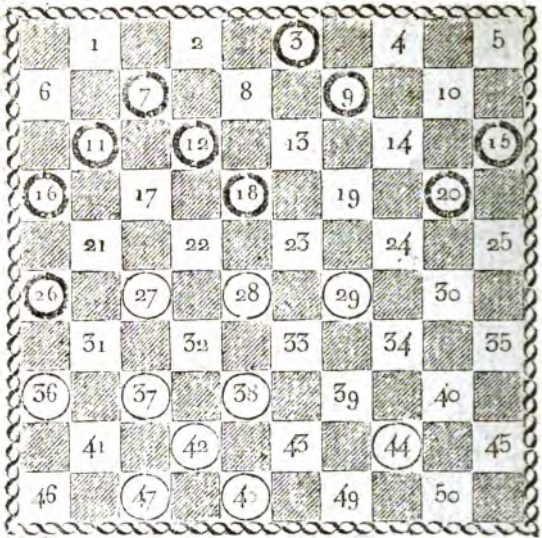
N.° 24. P. S. D. 9. c. 9.



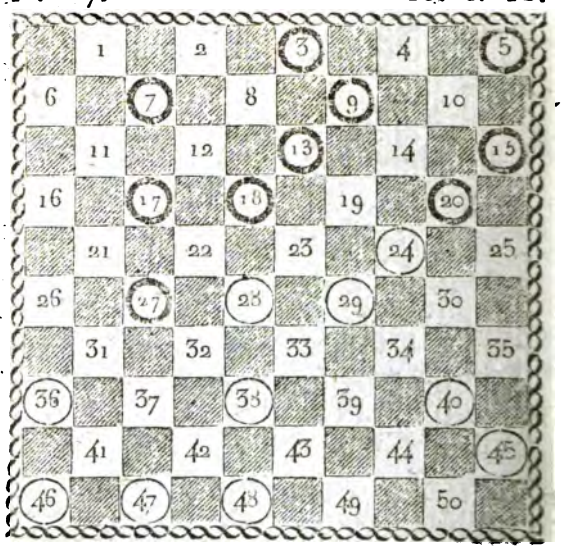
N.° 25. 10. c. 10.



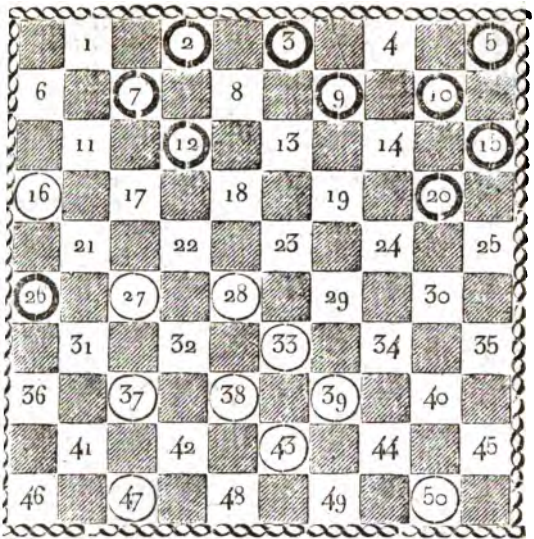
N.° 26. P. S. D. 10. c. 10.



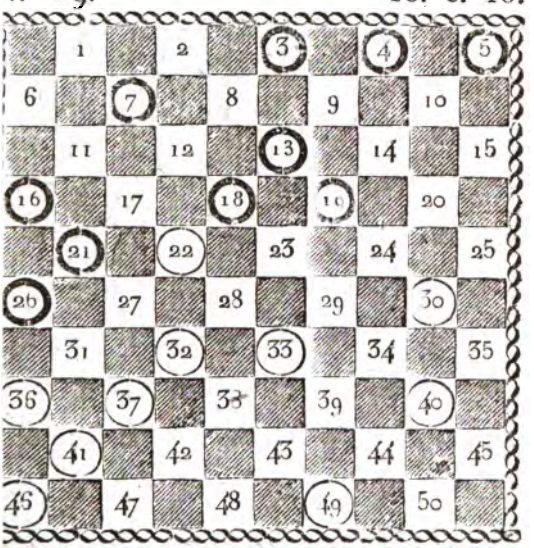
N.° 27. 10. c. 10.



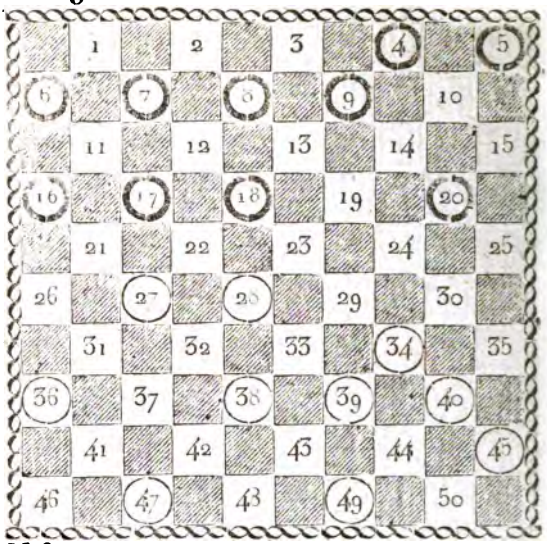
N.° 28. P. S. D. 10. c. 10.



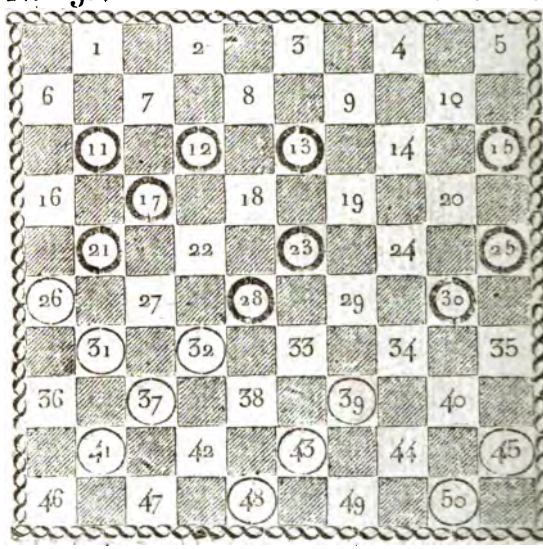
N.° 29. 10. c. 10.



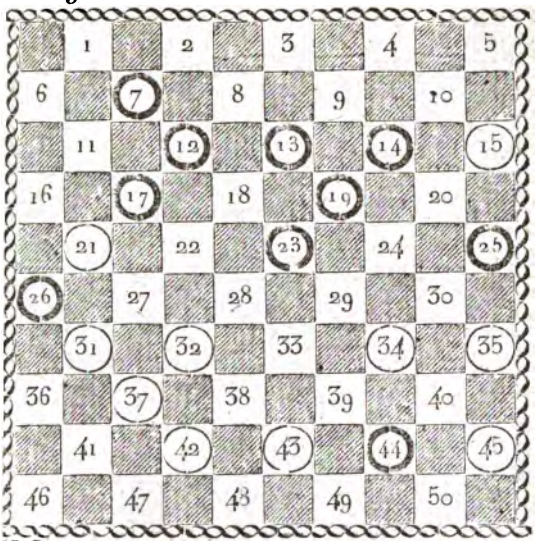
N.° 30. P. S. D. 10. c. 10.



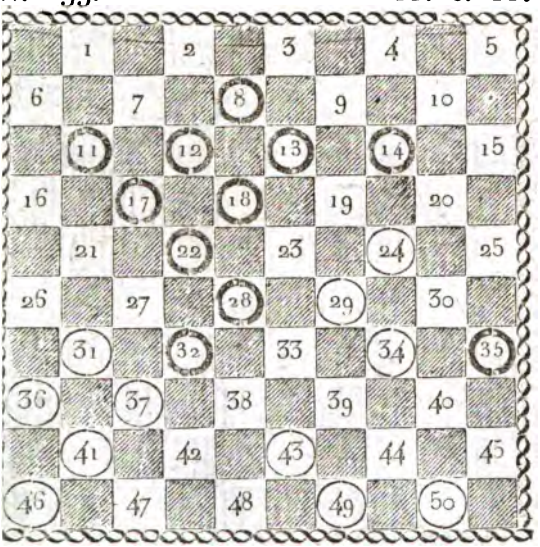
N.° 31. 10. c. 10.



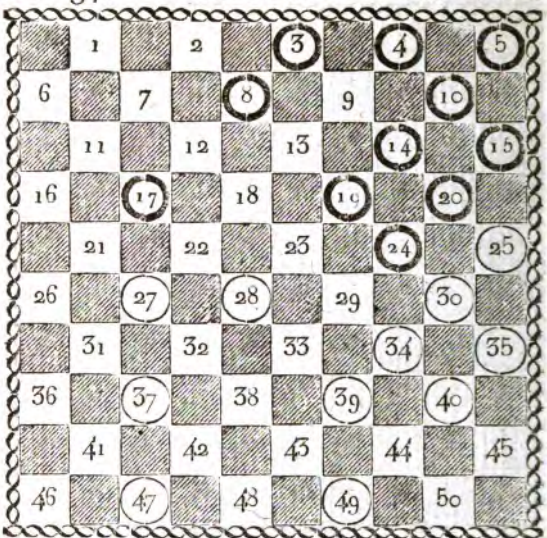
N.° 32. P. S. D. 10. c. 10.



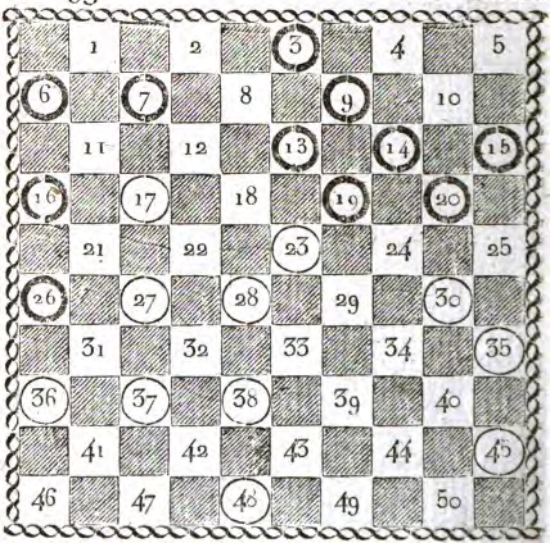
N.° 33. 11. c. 11.



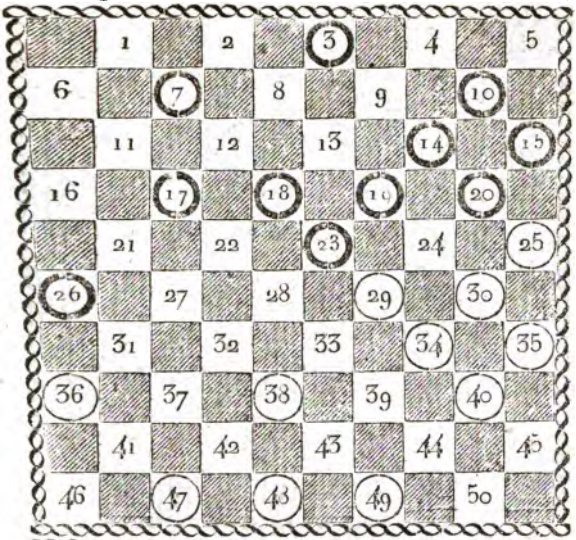
N.° 34. P. S. D. II. c. II.



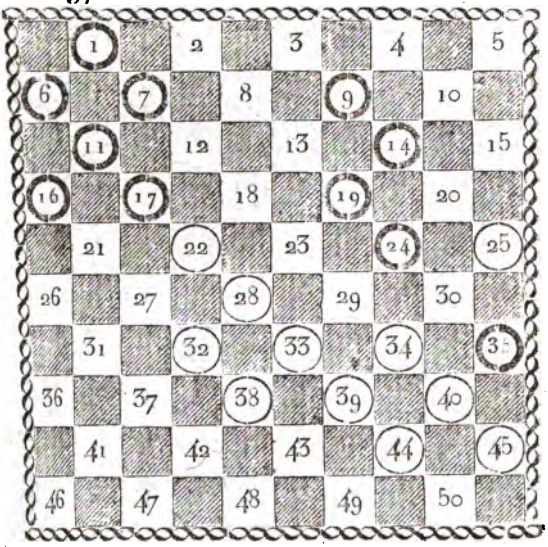
N.° 35. II. c. II.



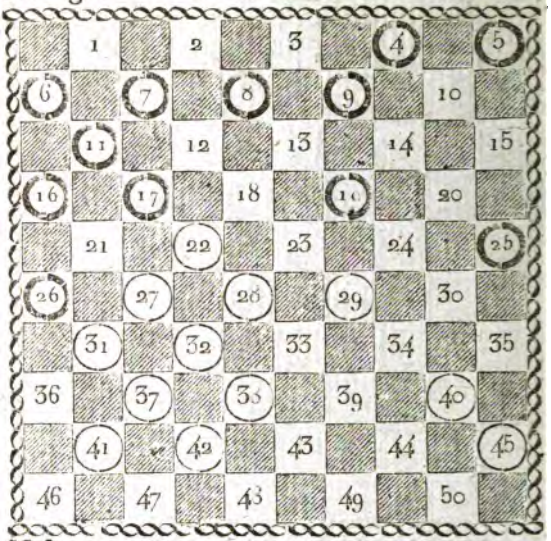
N.° 36. P. S. D. II. c. II.



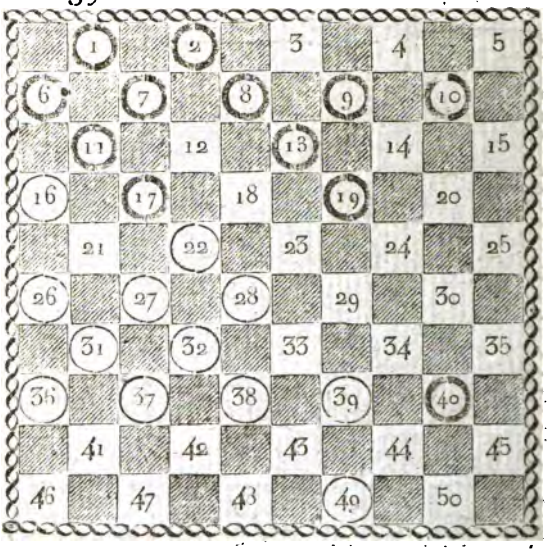
N.° 37. II. c. II.



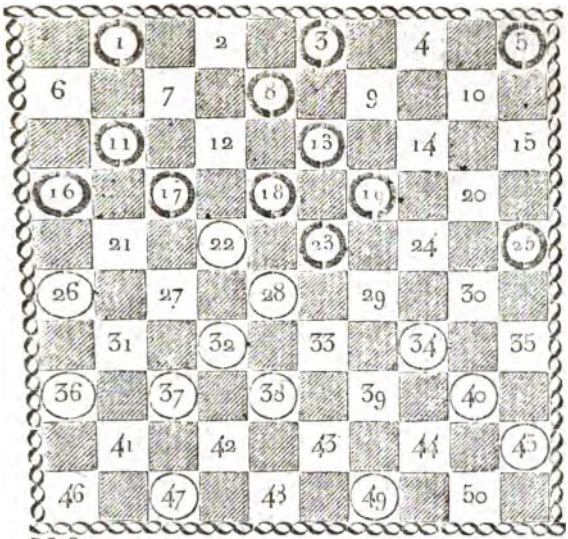
N.° 38. P. S. D. 12. c. 12.



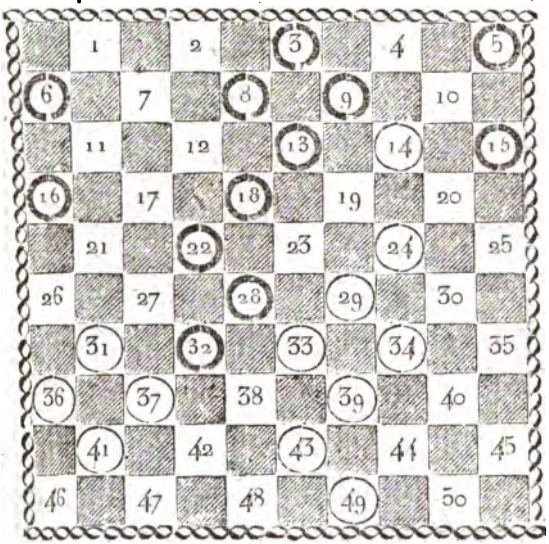
N.° 39. 12. c. 12.



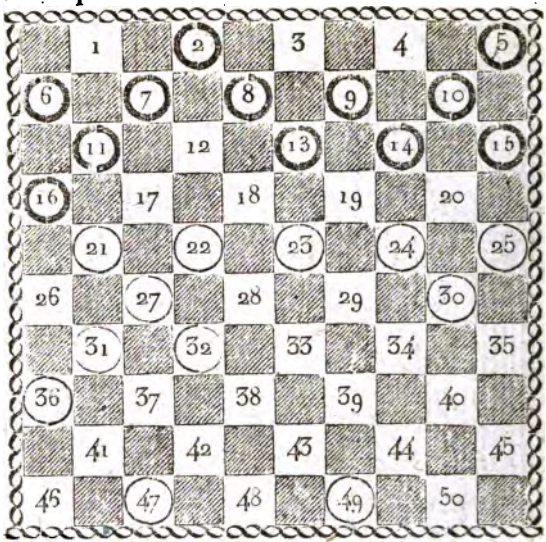
N.° 40. P. S. D. 12. c. 12.



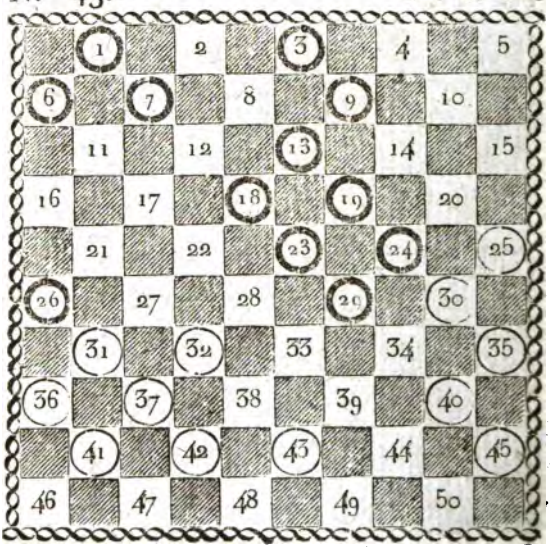
N.° 41. 12. c. 12.



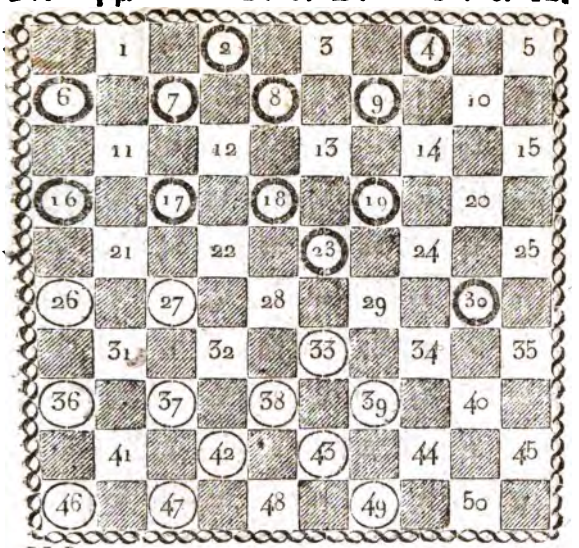
N.° 42. P. S. D. 12. c. 12.



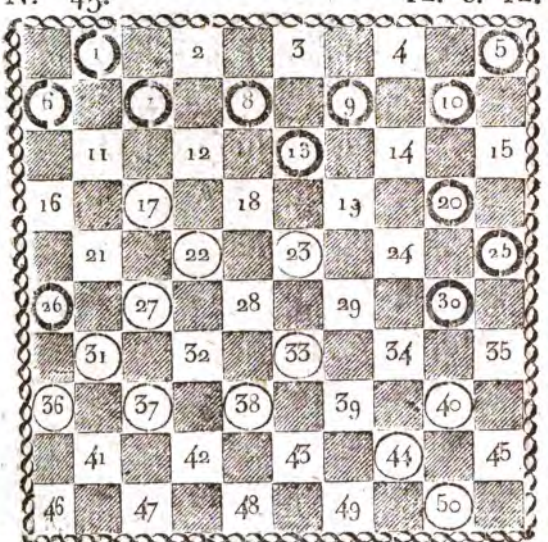
N.° 43. 12. c. 12.



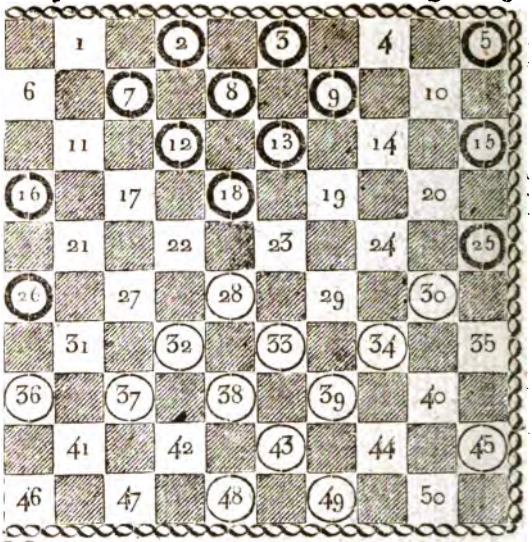
N.° 44. P. S. D. 12. c. 12.



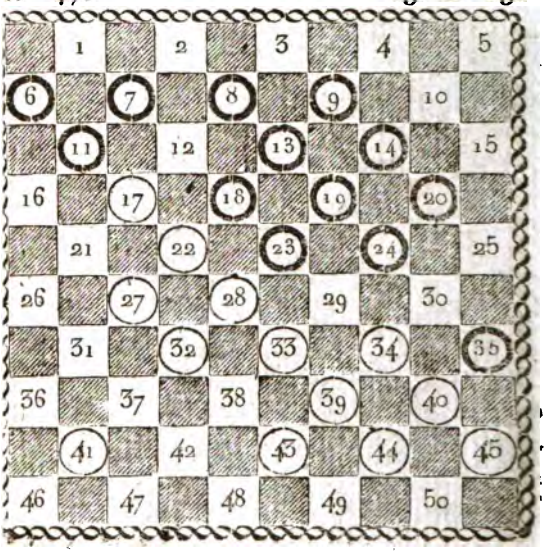
N.° 45. 12. c. 12.



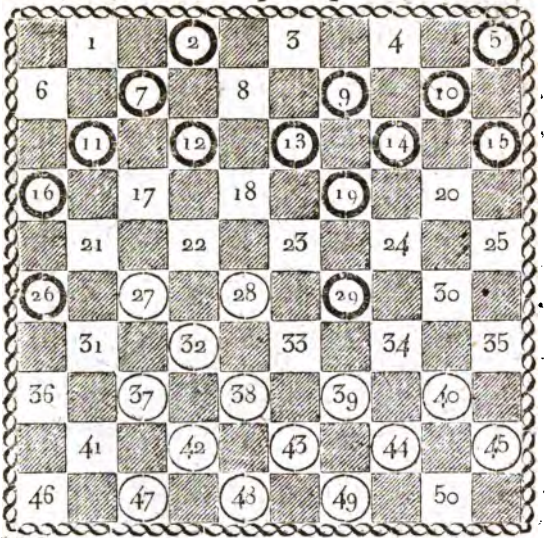
N.º 46. P. S. D. 13 c. 13.



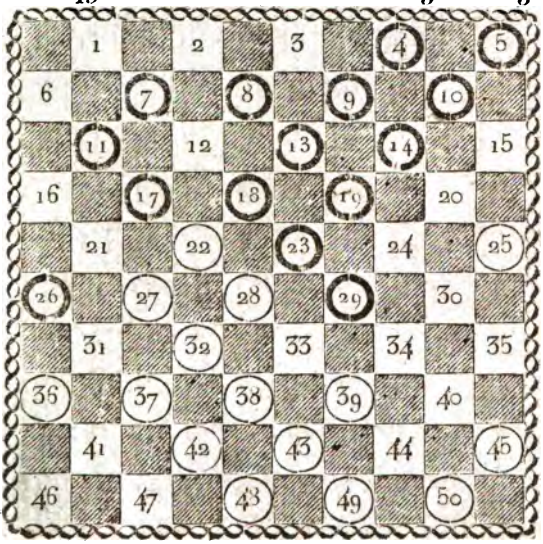
N.º 47. 13. c. 13.



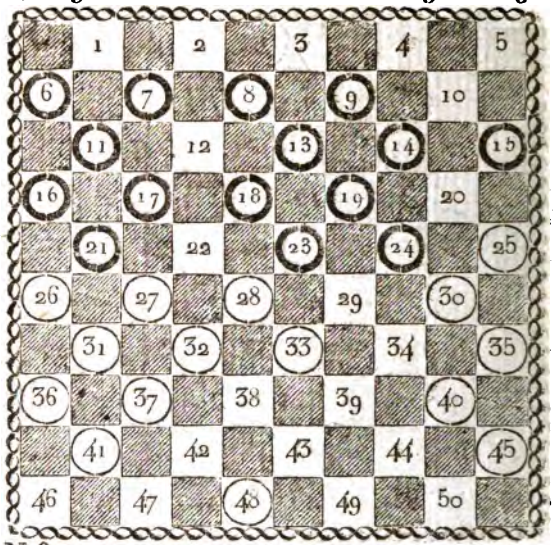
N.° 48. (N. Pion ou part. perd.) 14 c. 14.



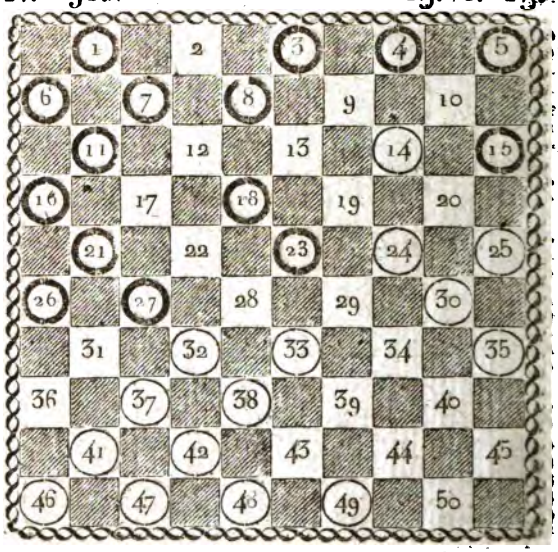
N.° 49. 15. c. 15.



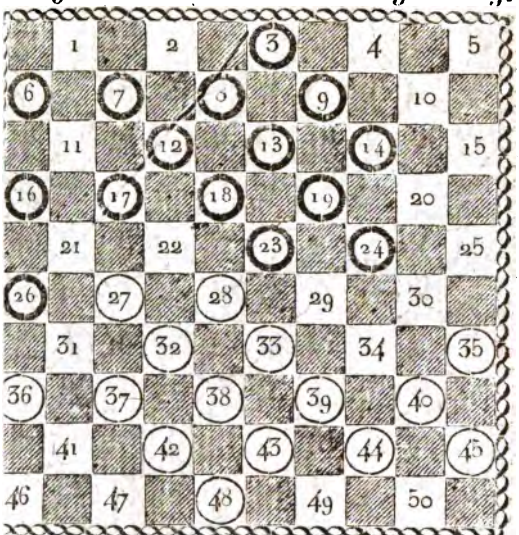
N.° 50. P. S. D. 15. c. 15.



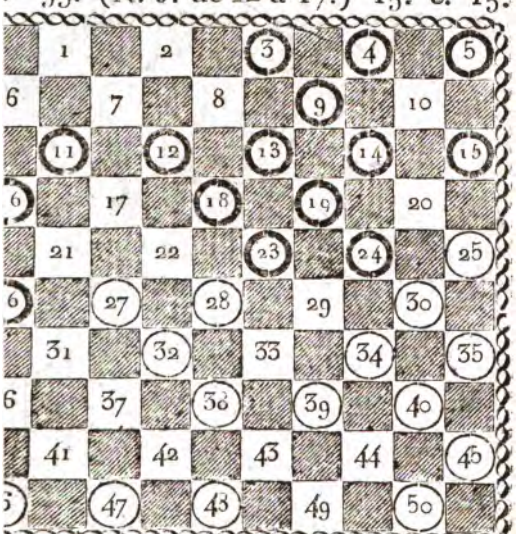
N.° 51. 15. c. 15.



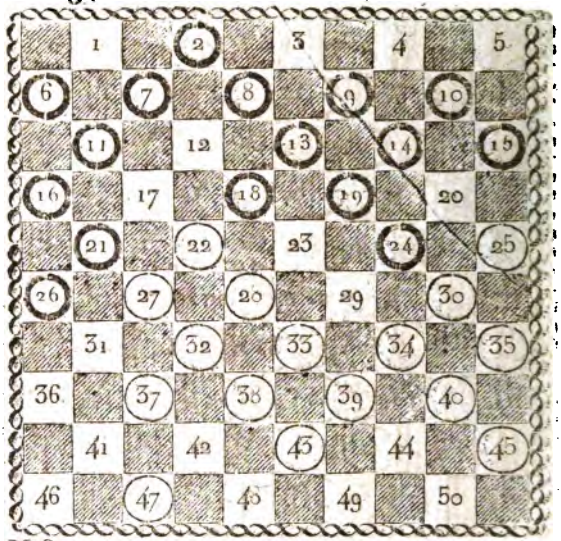
N.° 52. P. S. D. 15. c. 15.



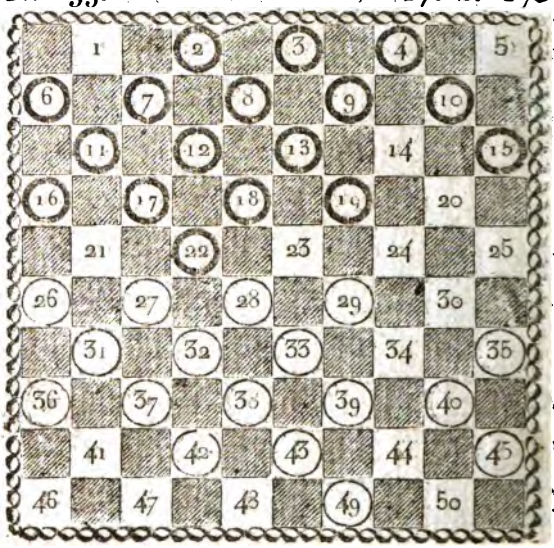
N.° 53. (N. J. de 12 à 17.) 15. c. 15.



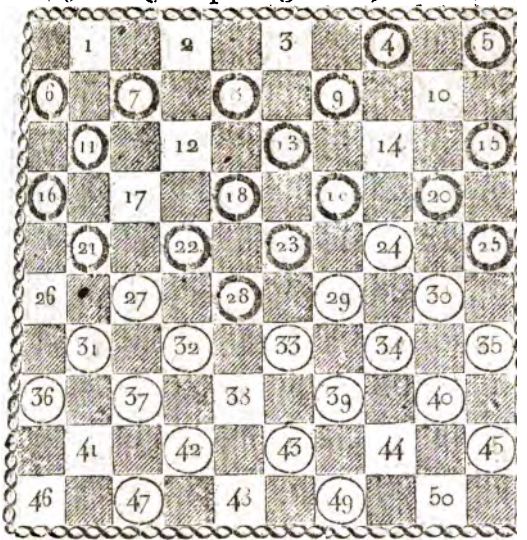
N.° 54. P. S. D. 16. c. 16.



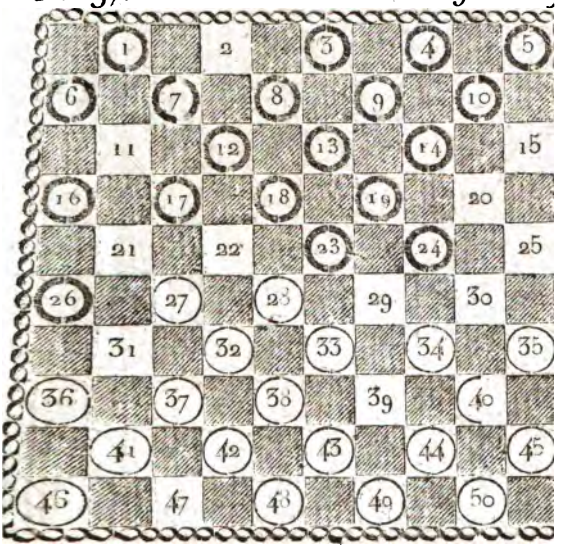
N.° 55. 17. c. 17.



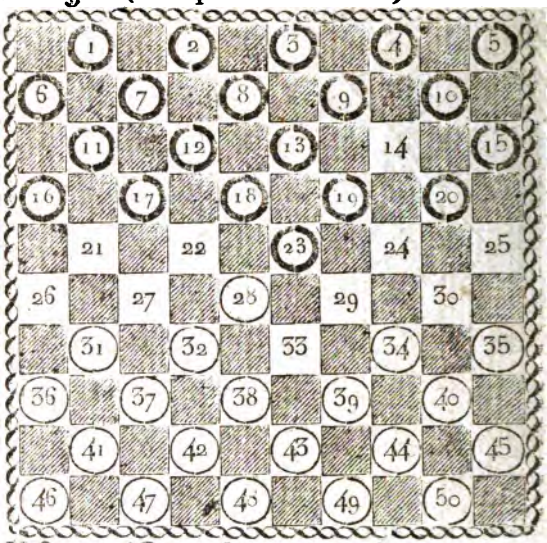
N.° 56. (Coup singulier.) 18. c. 18



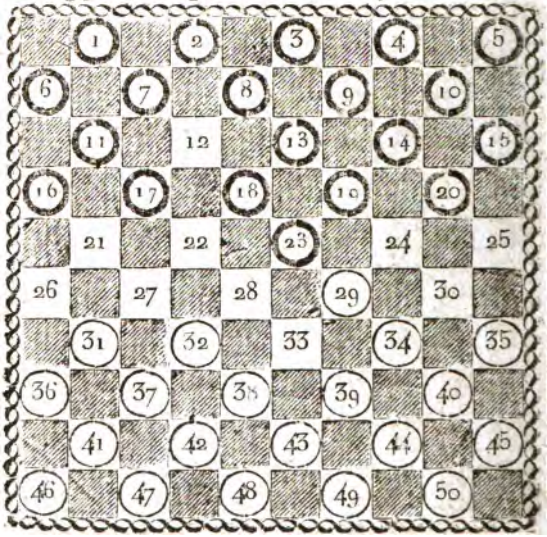
N.° 57. 19. c. 19



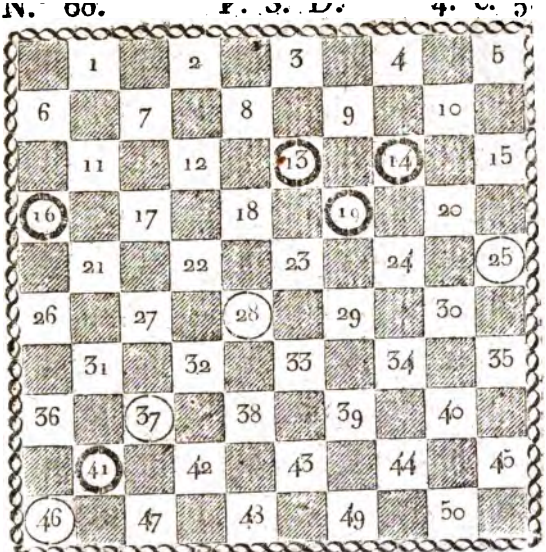
N.° 58. (Coup de mazette.) 20 c. 20.



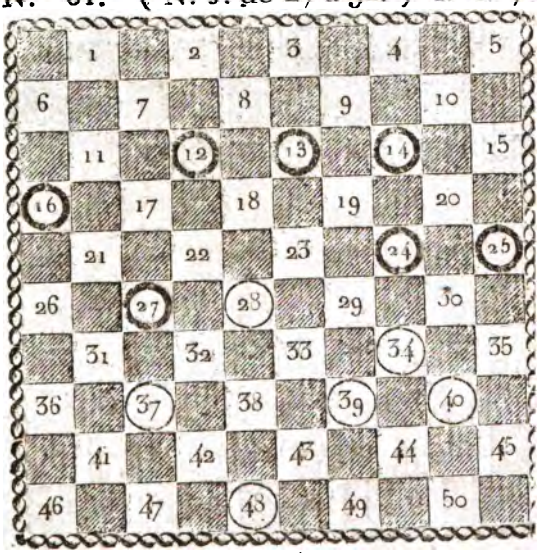
N.° 59. (Coup de mazette.) 20. c. 20.



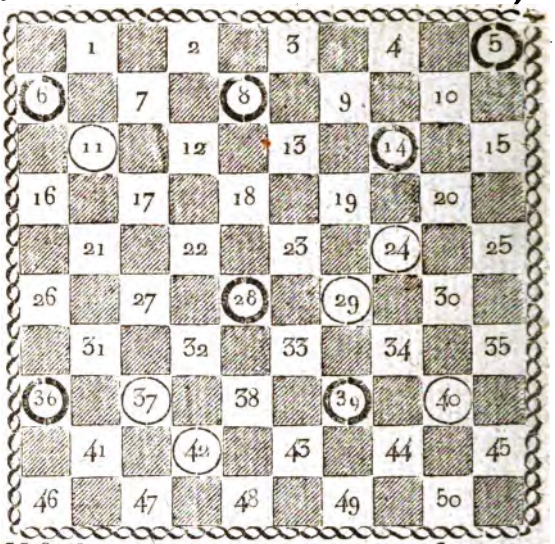
N.° 60. P. S. D. 4. c. 5.



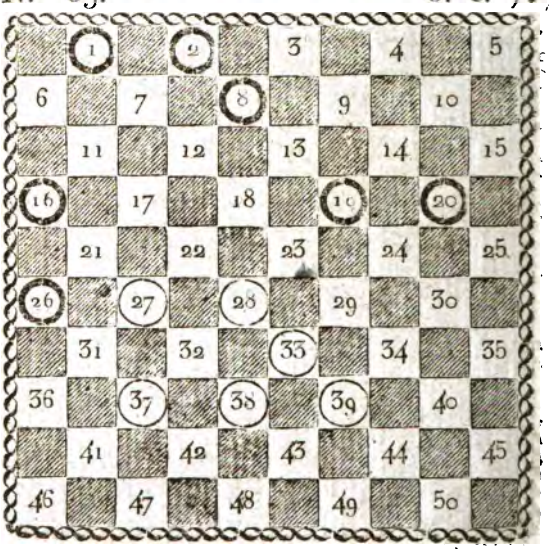
N.° 61. (N. J. de 27 à 32.) 6. c. 7.



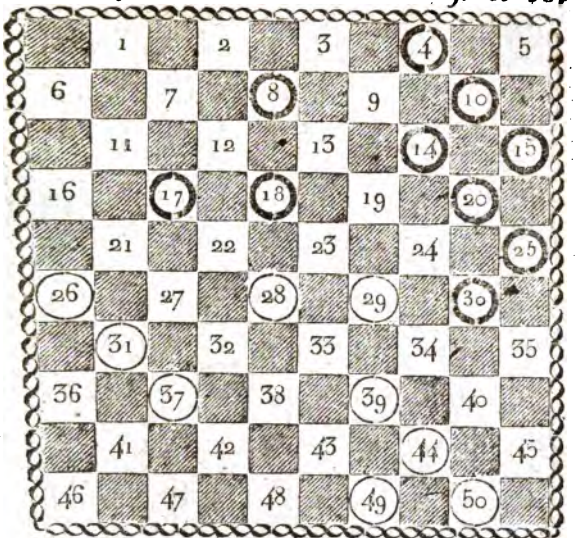
N.° 62. P. S. D. 6. c. 7.



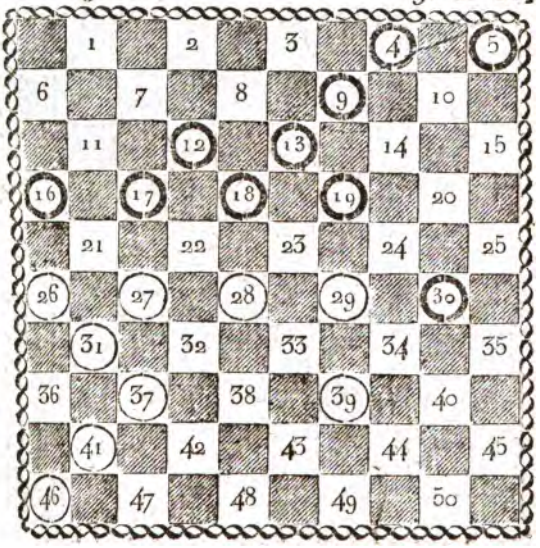
N.° 63. 6. c. 7.



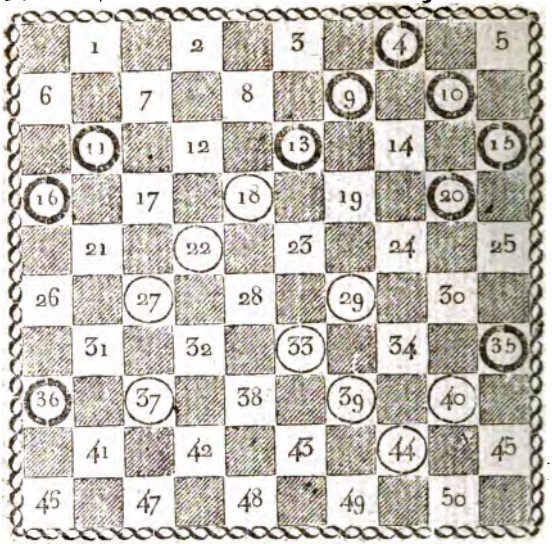
N.° 64. P. S. D. 9. c. 10.



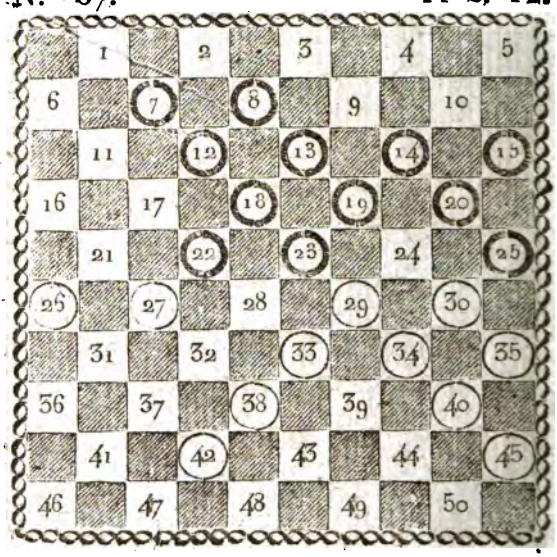
N.° 65. 9. c. 10.



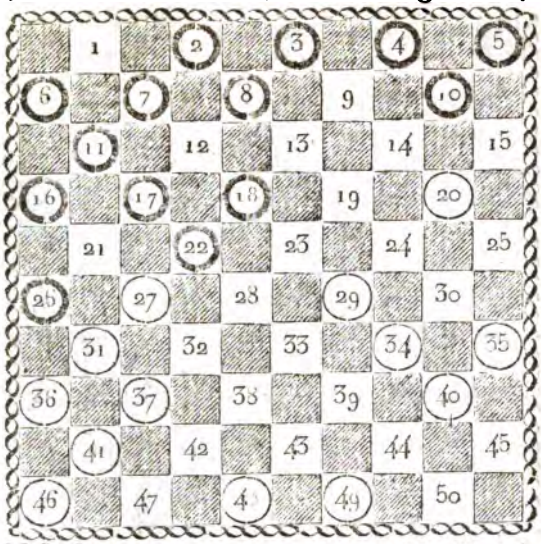
N.° 66. P. S. D. 9. c. 10.



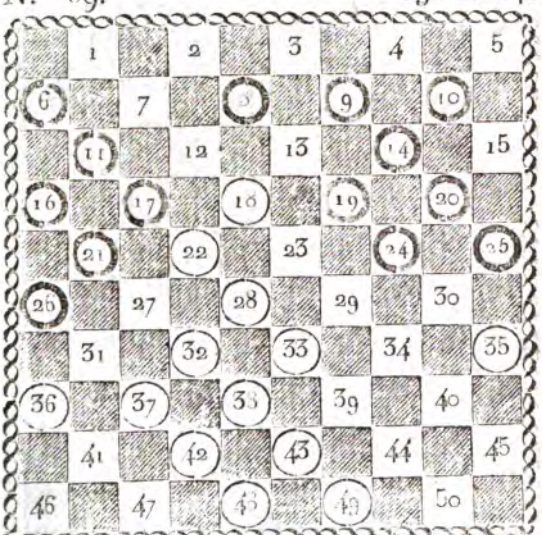
N.° 67. 11 c, 12.



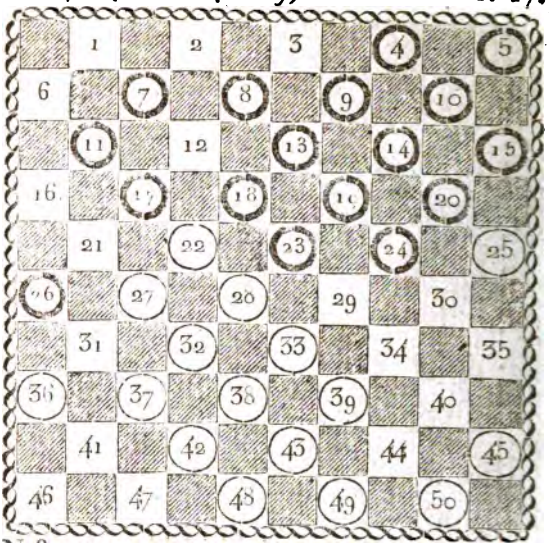
N.° 68. P. S. D. 13. c. 14.



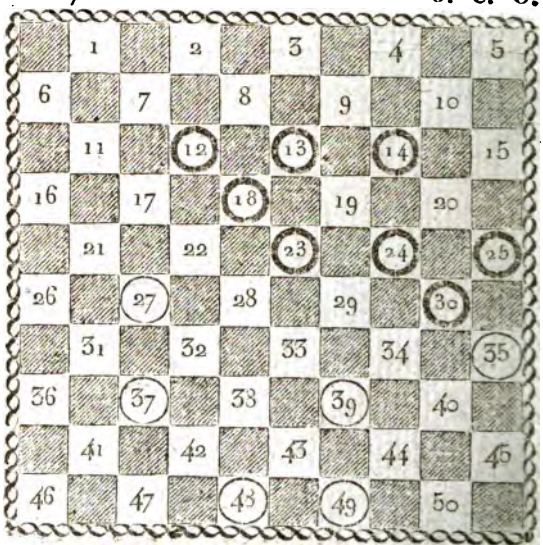
N.° 69. 13. c. 14.



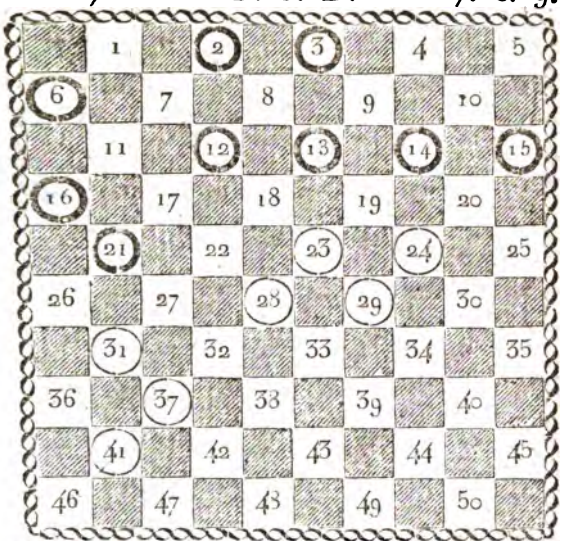
N.° 70. (N. J. 24 à 29) P. S. D. 16 c. 17.



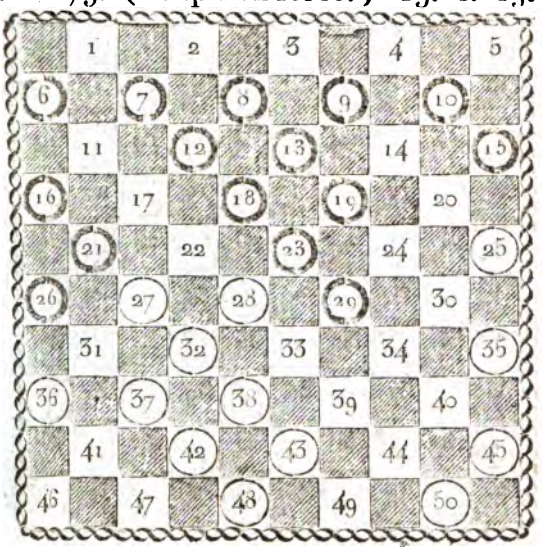
N.° 71. 6. c. 8.



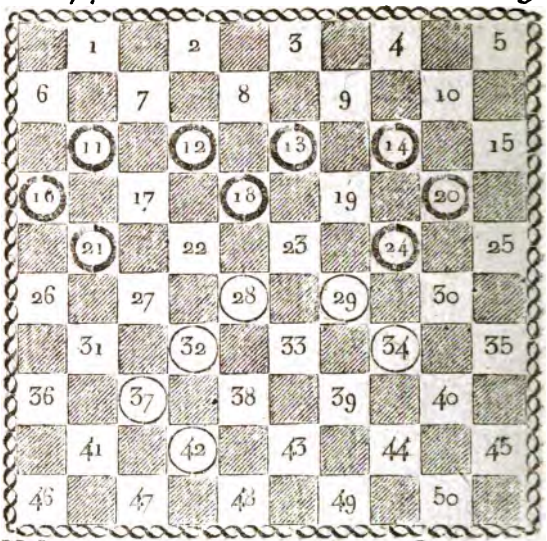
N.° 72. P. S. D. 7. c. 9.



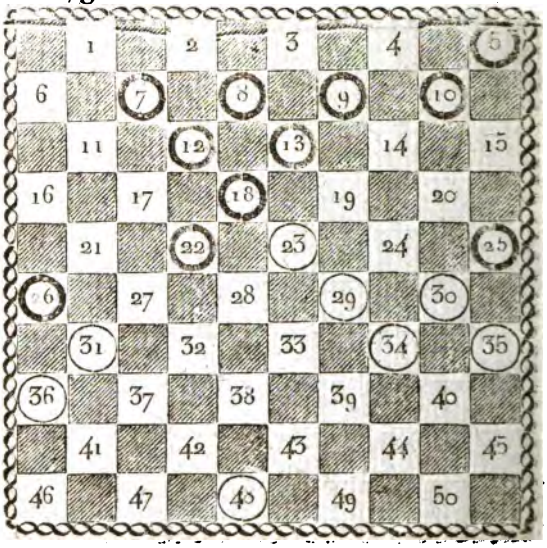
N.° 73. (coup non forcé.) 13. c. 15.



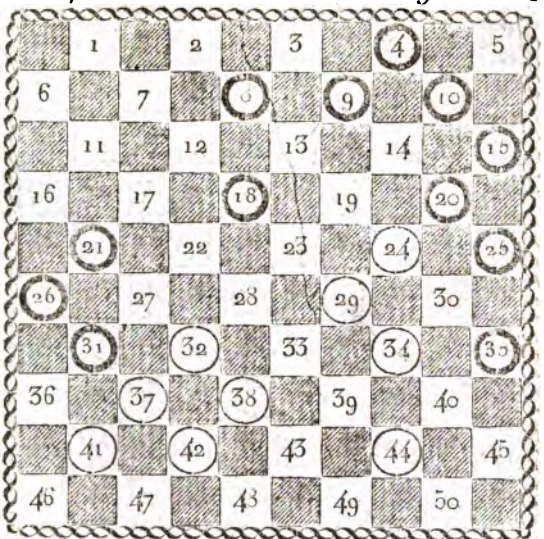
N.° 74. P. S. D. 6. c. 9.



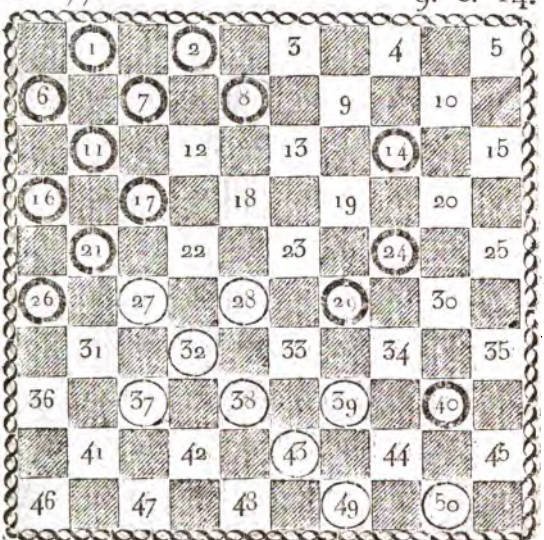
N.° 75. 8. c. 11.



N.° 76. P. S. D. 9. c. 12.

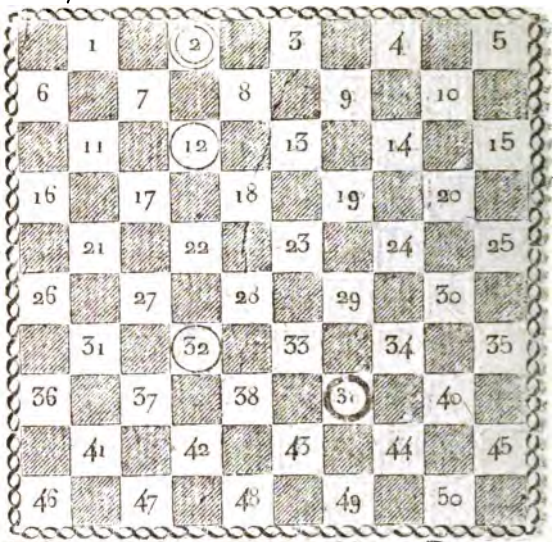


N.° 77. 9. c. 14.

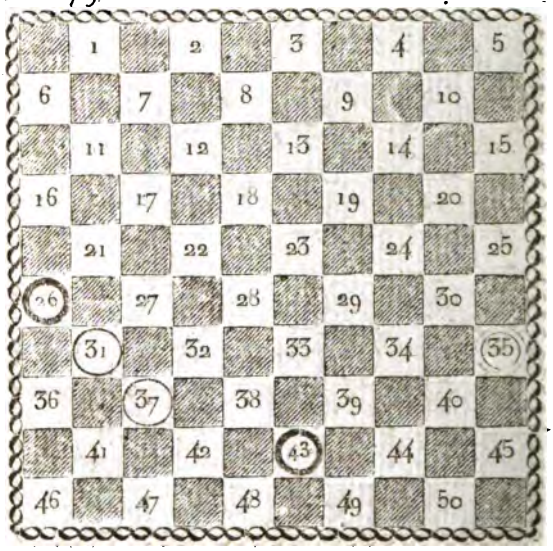


*

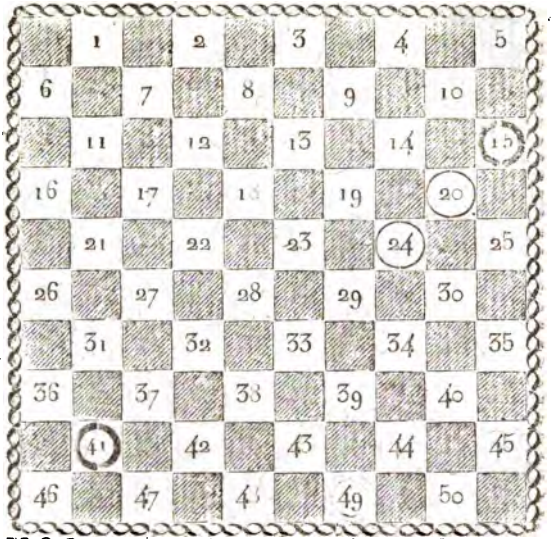
N.° 78. P. et D. 2. c. 1. et 1 D.



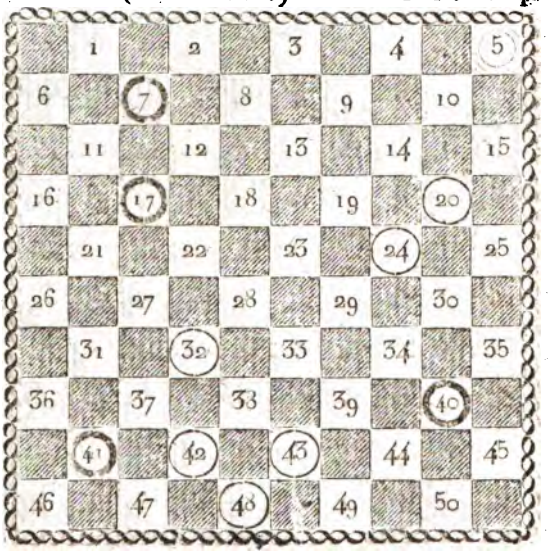
N.° 79. 2. et 1 D. c. 2.



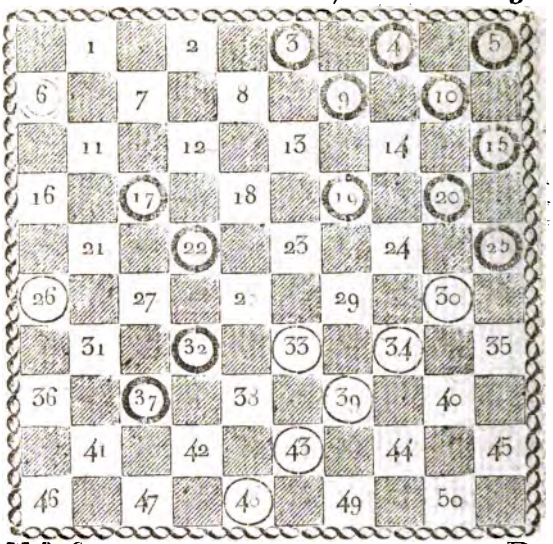
N.° 80. P. et D. 2. et 1 D. c. 2.



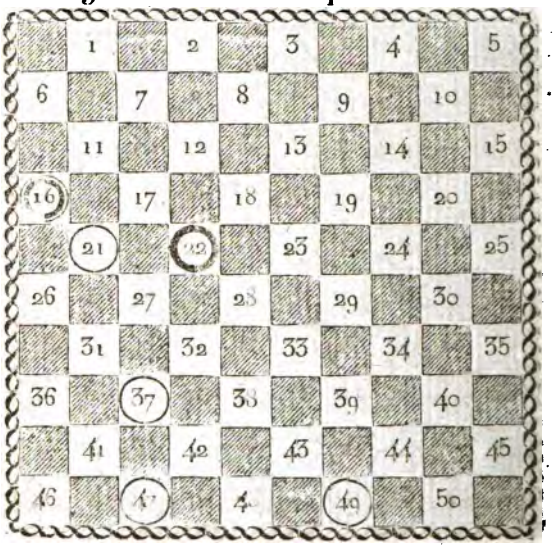
N.° 81. (non forcé.) 6 et 1 D. c. 4.



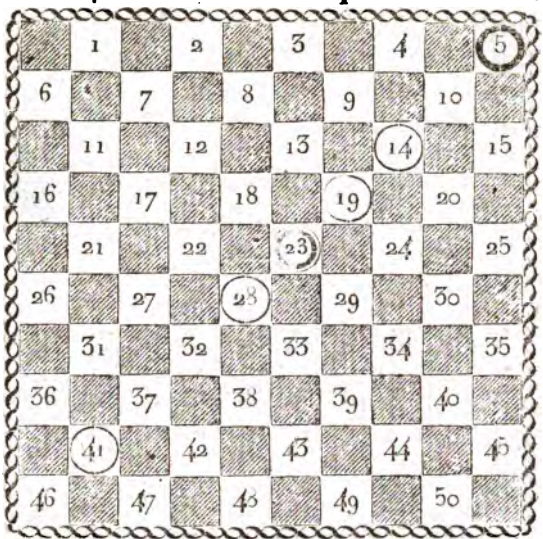
N.° 82. P. et D. 7 et 1 D. c. 13.



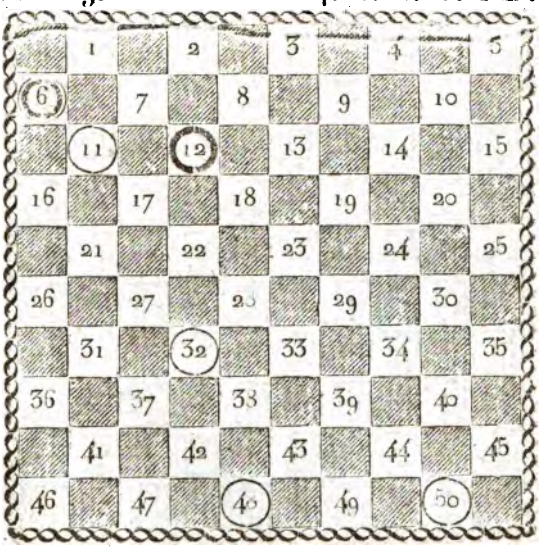
N.° 83. 4. c. 1. et 1 D.



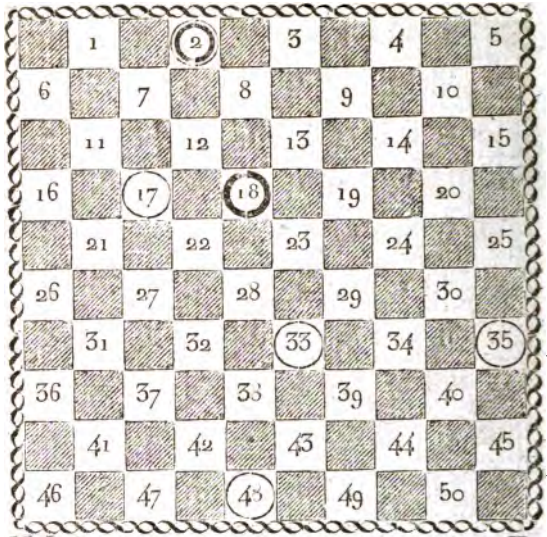
N.° 84. P. et D. 4. c. 1. et 1 D.



N.° 85. 4. c. 1. et 1 D.

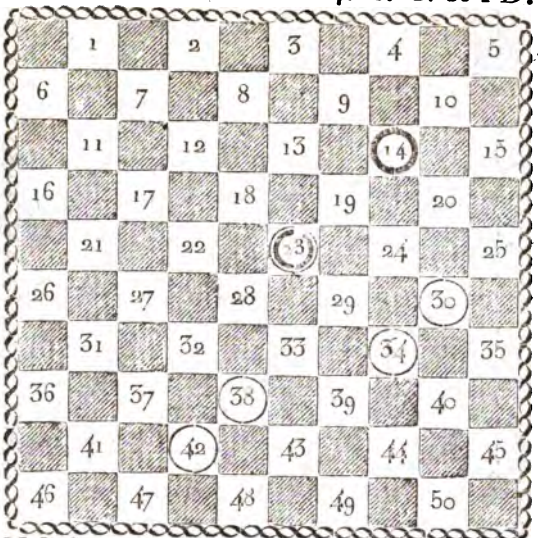


N.° 86. P. et D. 4. c. 1. et 1 D.

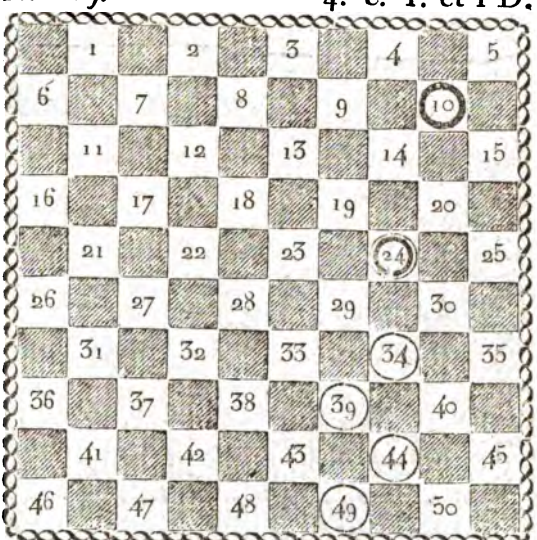


N.° 87. 4. c. 1. et 1 D.

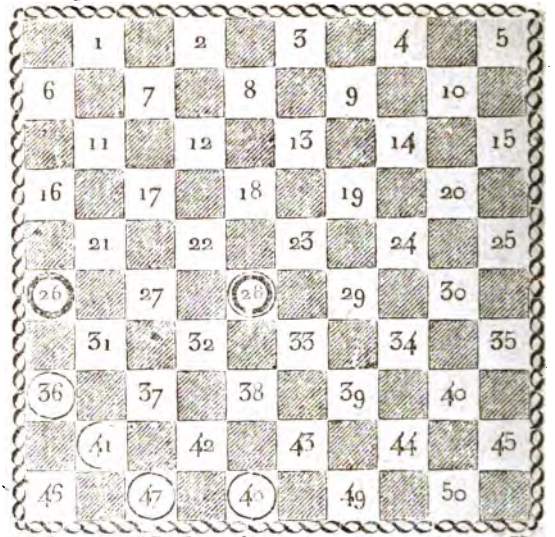
N.° 88. P. et D. 4. c. 1. et 1 D.



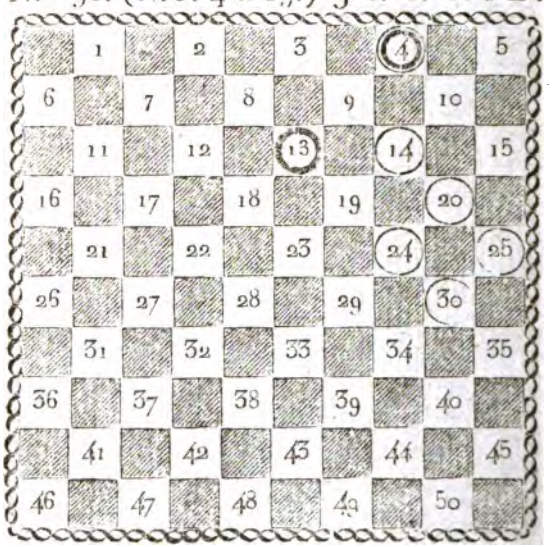
N.° 89. 4. c. 1. et 1 D.



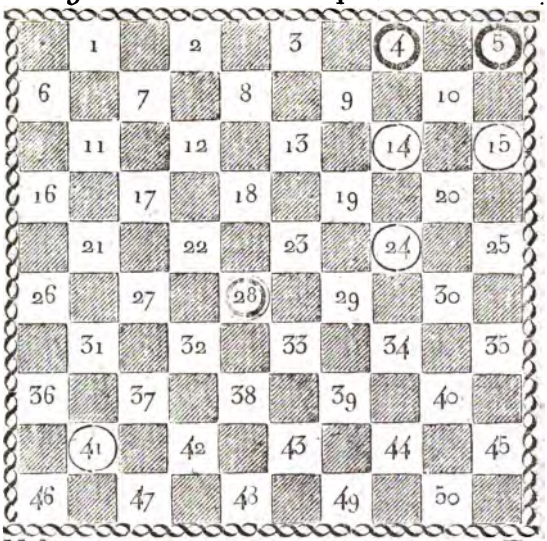
N.° 90. P. et D. 4. c. 1. et 1 D.



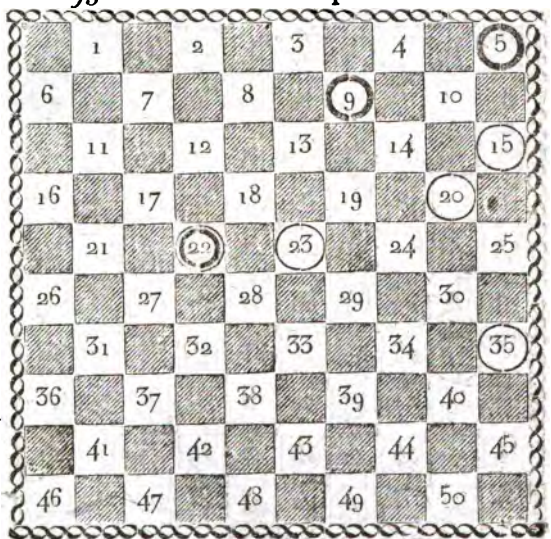
N.° 91. (N. J. 4 à 15.) 5 c. 1. et 1 D.



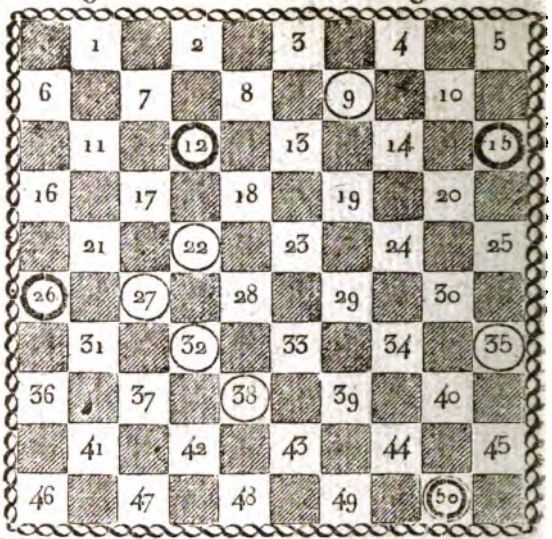
N.° 92. P. et D. 4. c. 2. et 1 D.



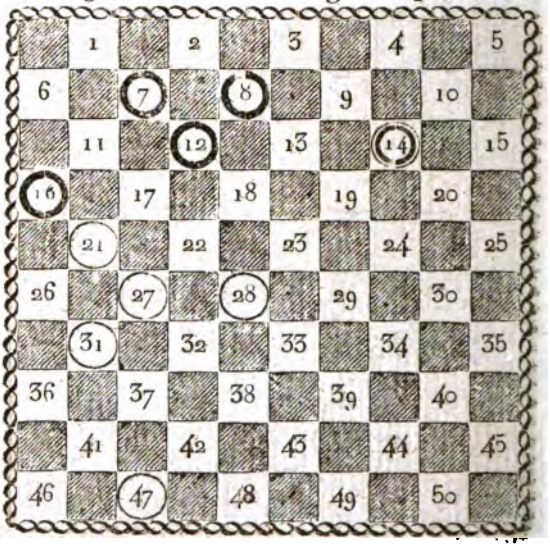
N.° 93. 4. c. 2. et 1 D.



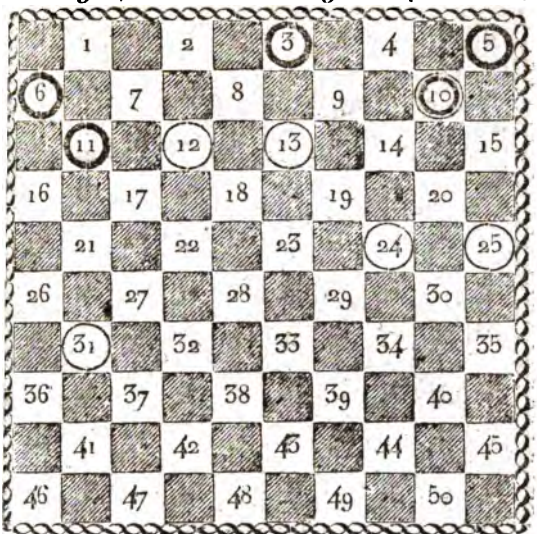
N.° 130. P. et D. 6. c. 3. et 1 D.



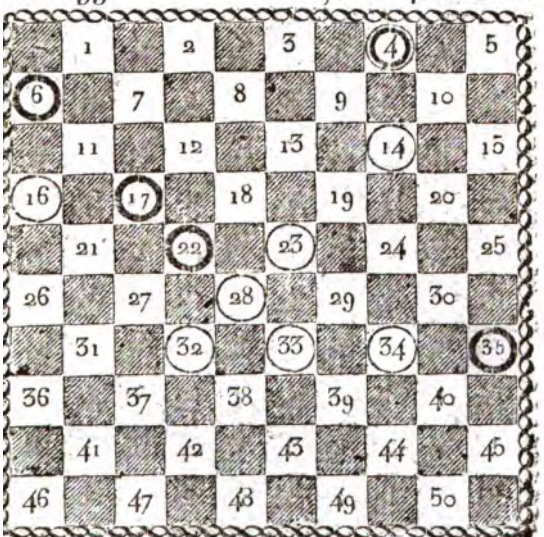
N.° 131. 5. c. 4. et 1 D.



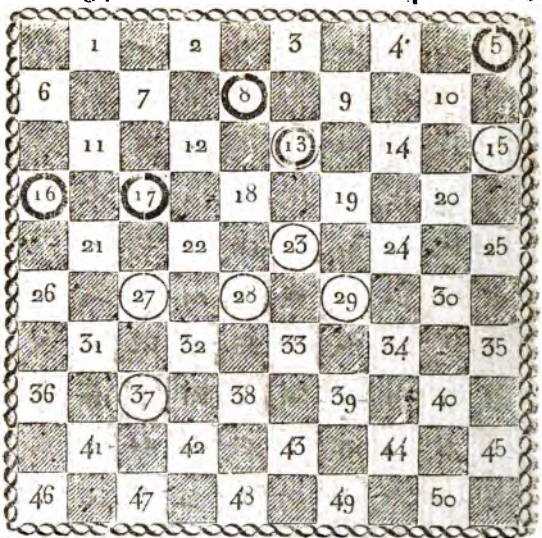
N.° 132. P. et D. 5. c. 4. et 1 D.



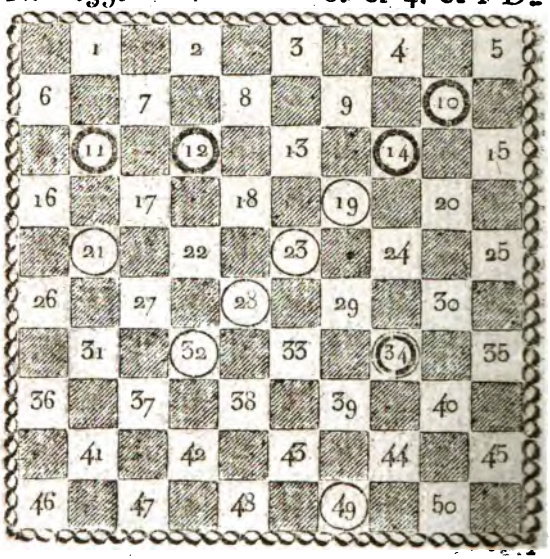
N.° 133. 7. c. 4. et 1 D.



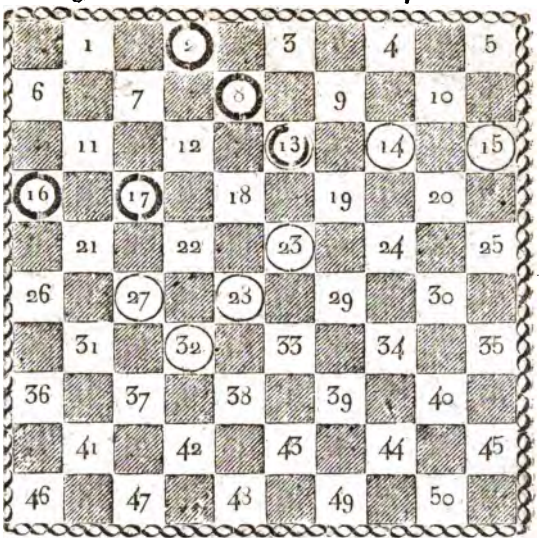
N.° 134. P. et D. 6. c. 4. et 1 D.



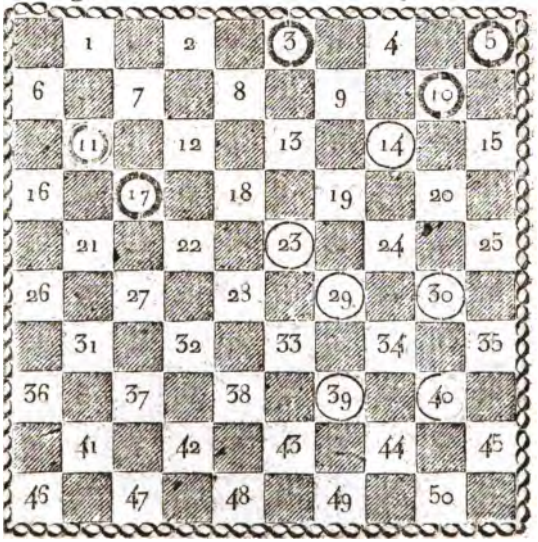
N.° 135. 6. c. 4. et 1 D.



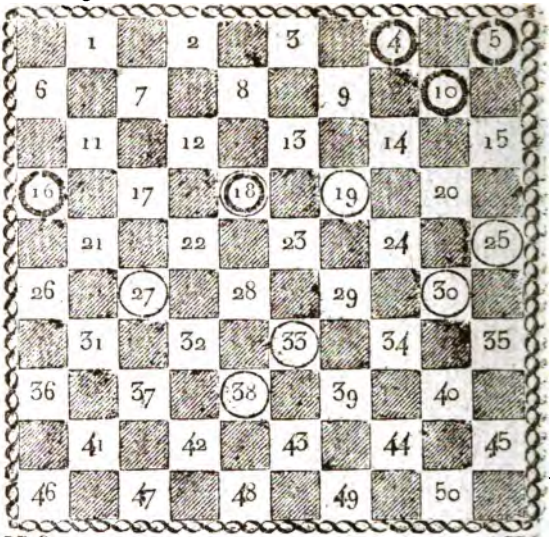
N.° 136. P. et D. 6. c. 4. et 1 D.



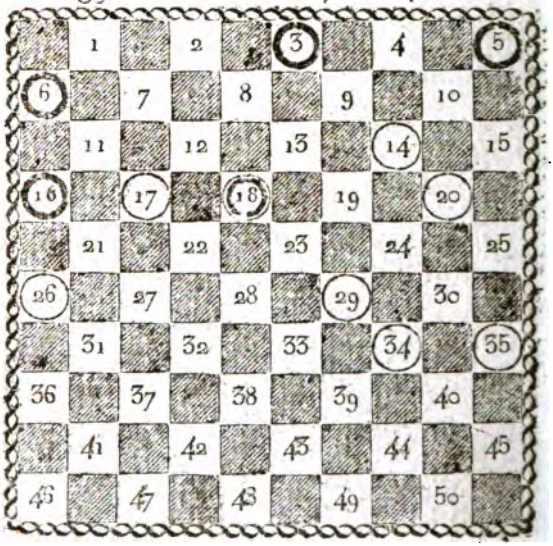
N.° 137. 6. c. 4. et 1 D.



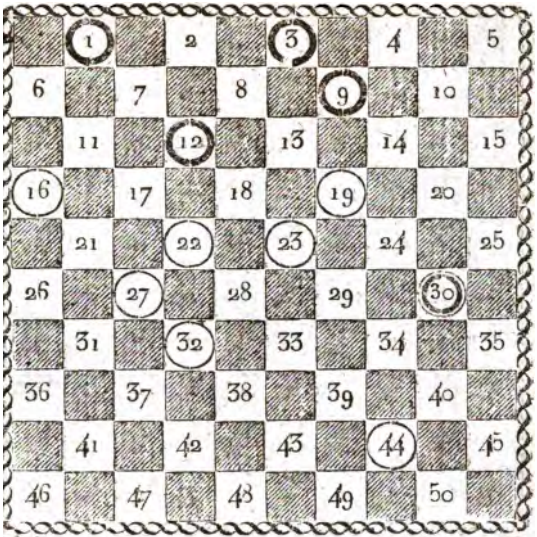
N.° 138. P. et D. 6 c. 4. et 1 D.



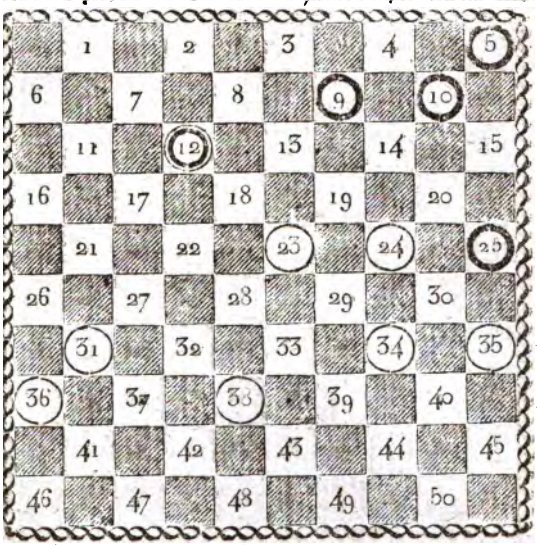
N.° 139. 7. c. 4. et 1 D.



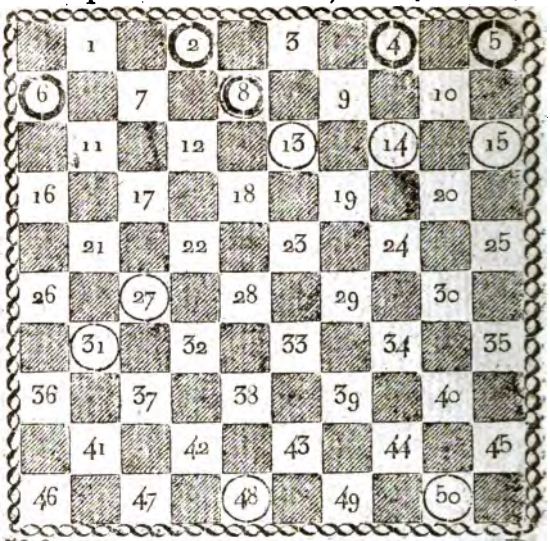
N.° 140. P. et D. 7. c. 4. et 1 D.



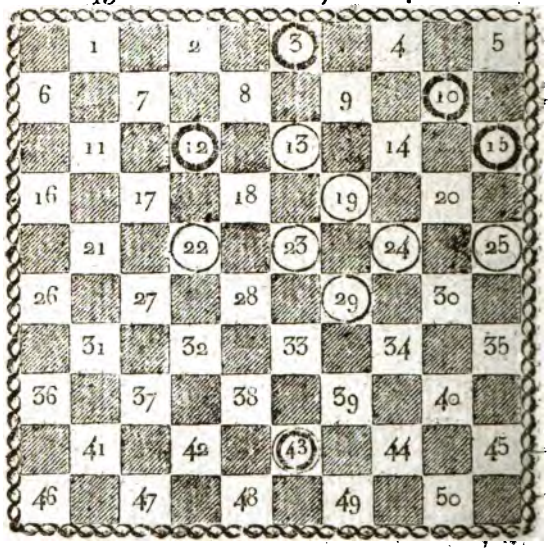
N.° 141. 7. c. 4. et 1 D.



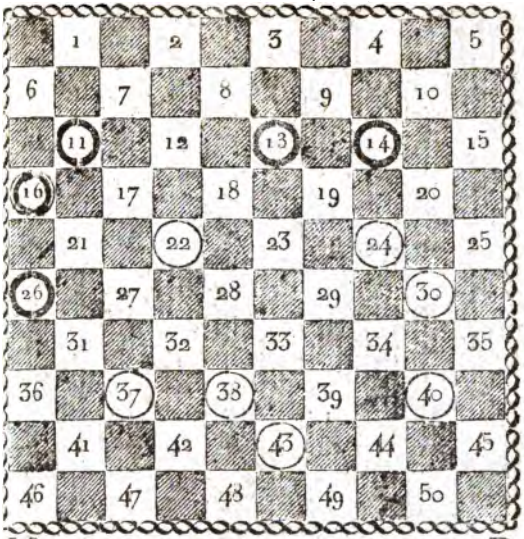
N.° 142. P. et D. 7. c. 4. et 1 D.



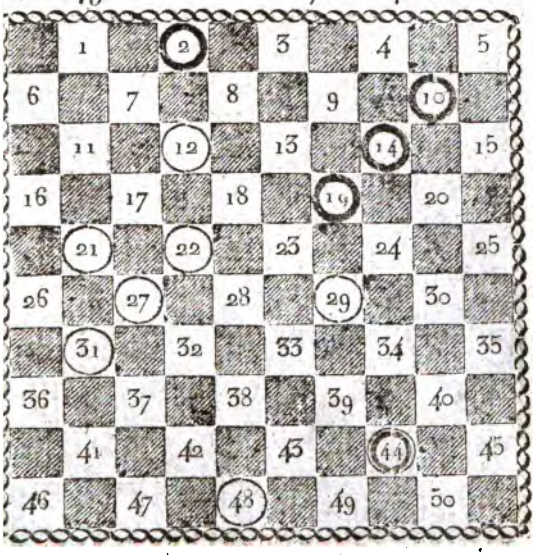
N.° 143. 7. c. 4. et 1 D.



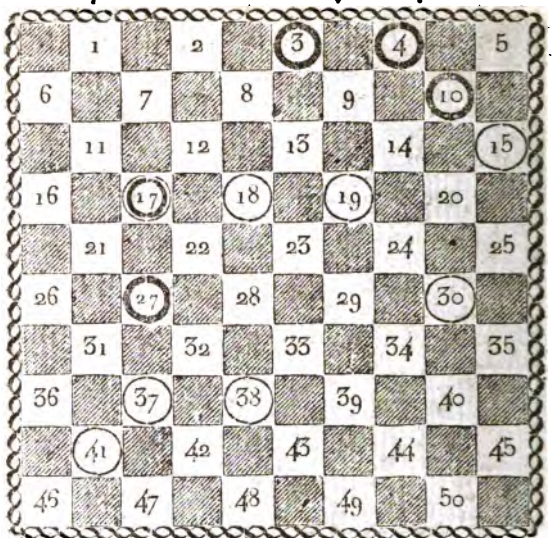
N.° 144. P. et D. 7. c. 4. et 1 D.



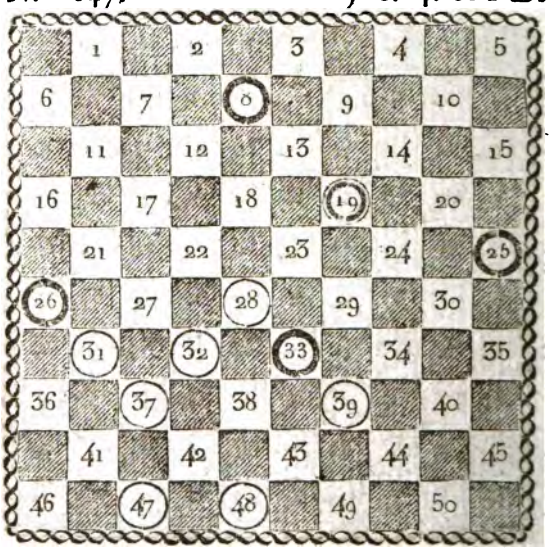
N.° 145. 7. c. 4. et 1 D.



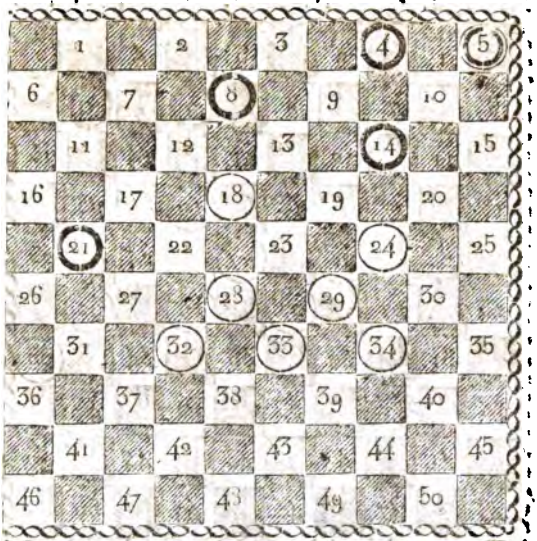
N.° 146. P. et D. 7. c. 4. et 1 D.



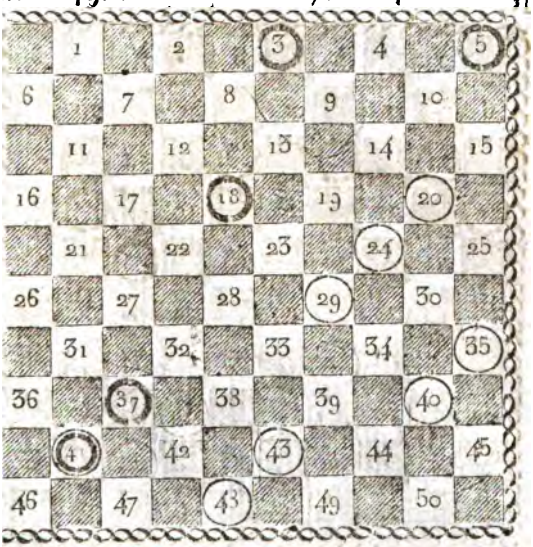
N.° 147. 7 c. 4. et 1 D.



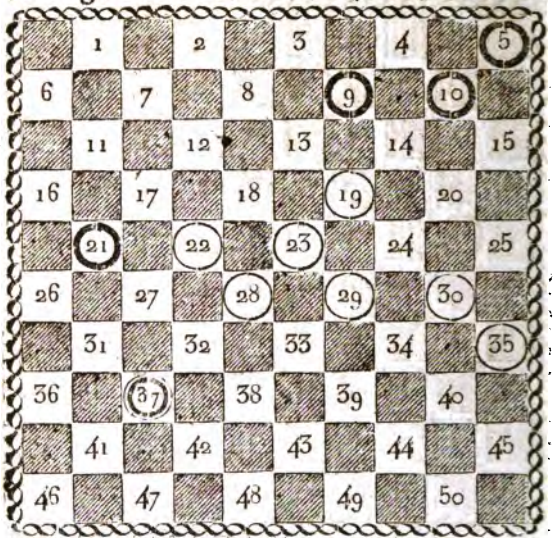
N.° 148. P. et D. 7. c. 4. et 1 D.



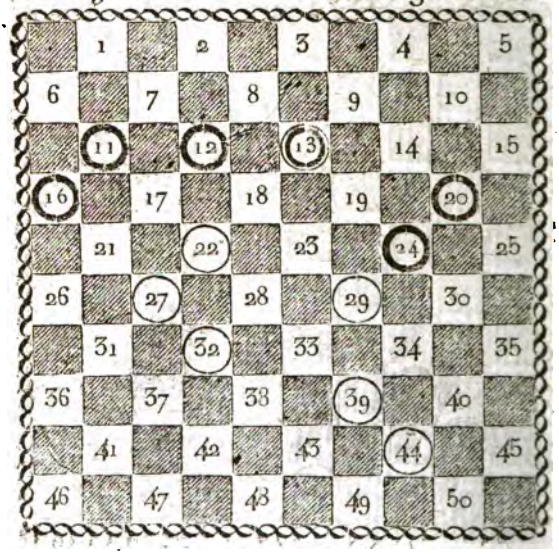
N.° 149. 7. c. 4. et 1 D.



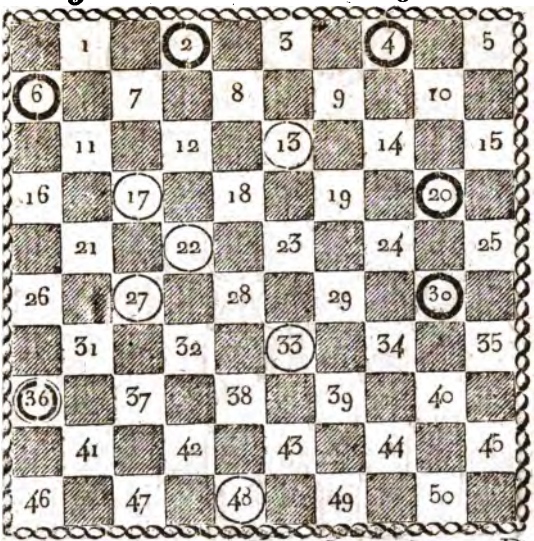
N.° 150. P. et D. 7 c. 4. et 1 D.



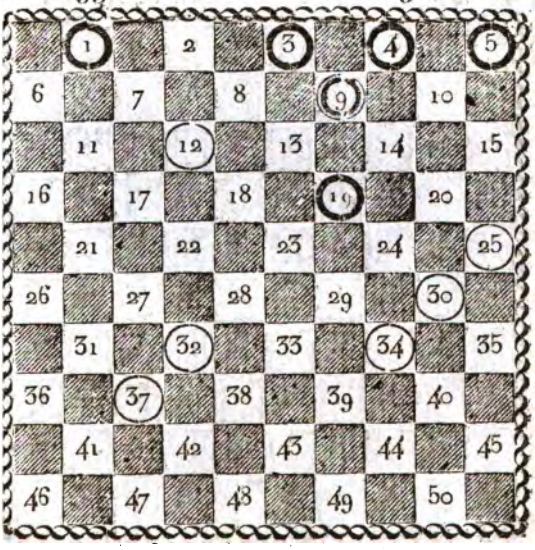
N.° 151. 6. c. 5. et 1 D.



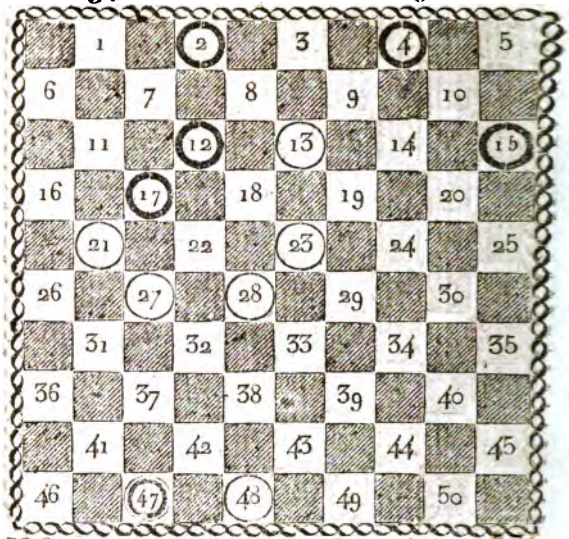
N.° 152. P. et D. 6 c. 5. et 1 D.



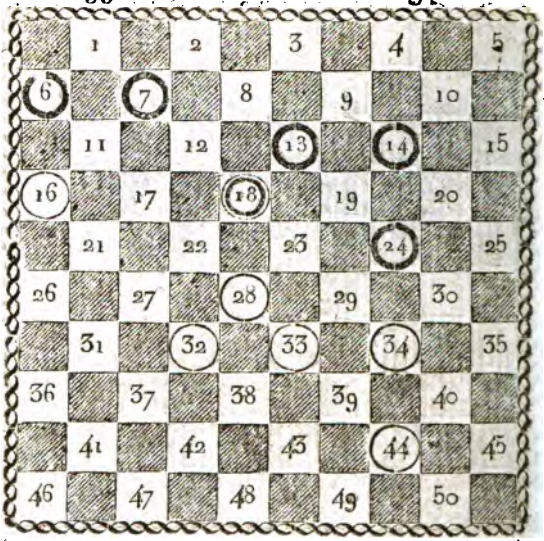
N.° 153. 6. c. 5. et 1 D.



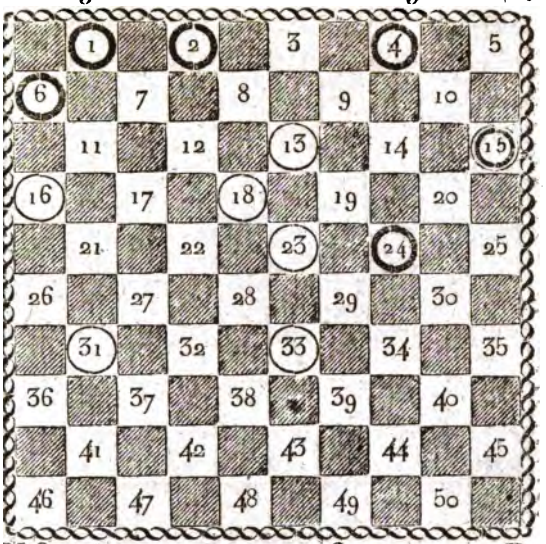
N.° 154. P. et D. 6. c. 5. et 1 D.



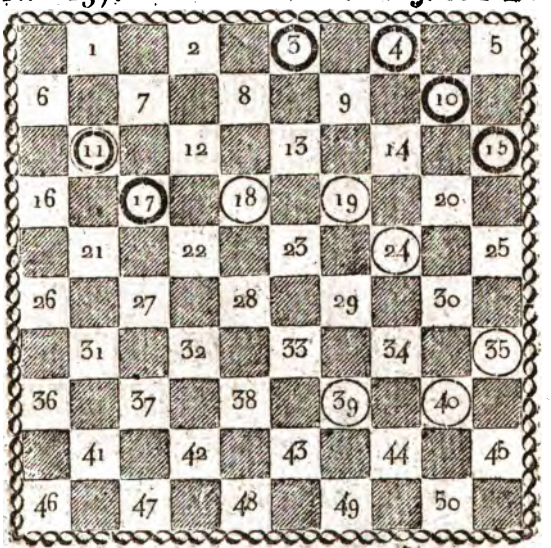
N.° 155. 6. c. 5. et 1 D.



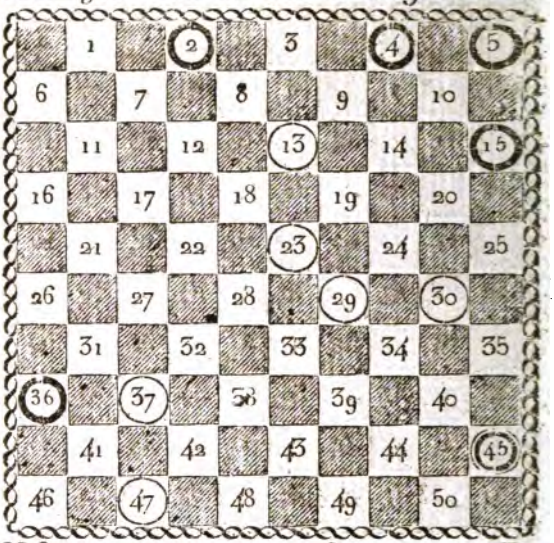
N.° 156. P. et D. 6. c. 5. et 1 D.



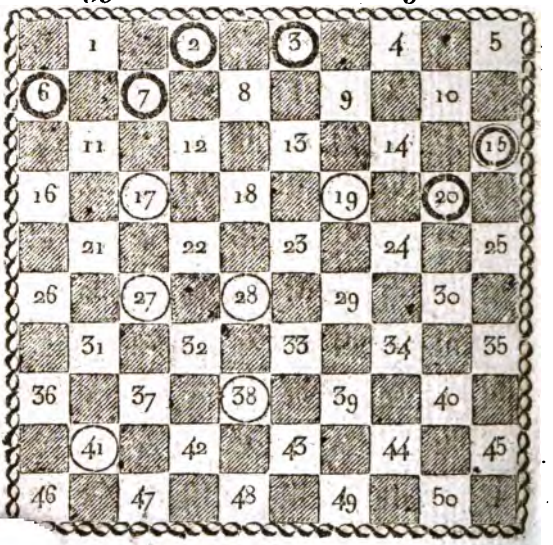
N.° 157. 6. c. 5. et 1 D.



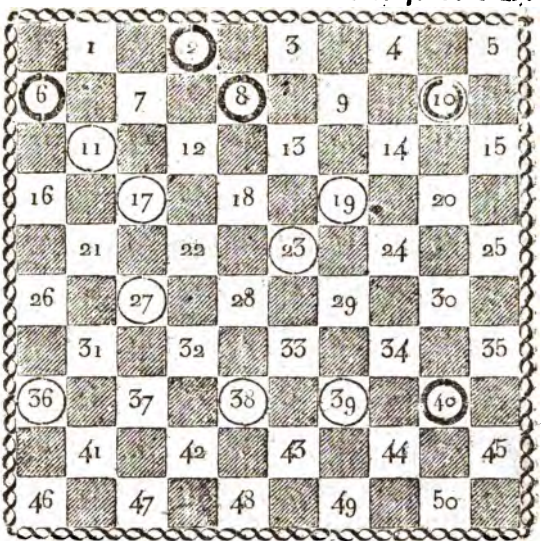
N.° 158. P. et D. 6. c. 5. et 1 D.



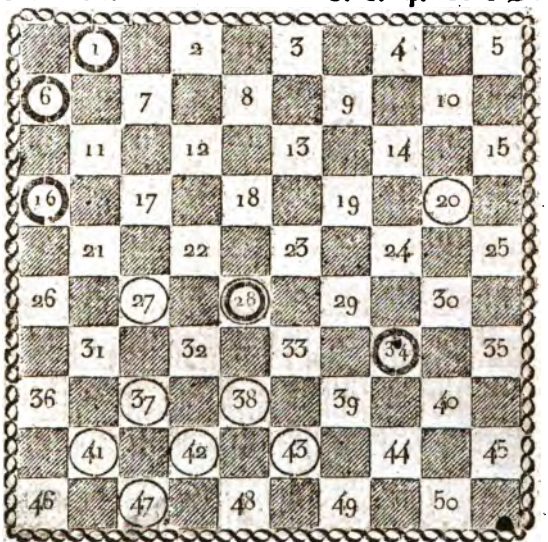
N.° 159. 6. c. 5. et 1 D.



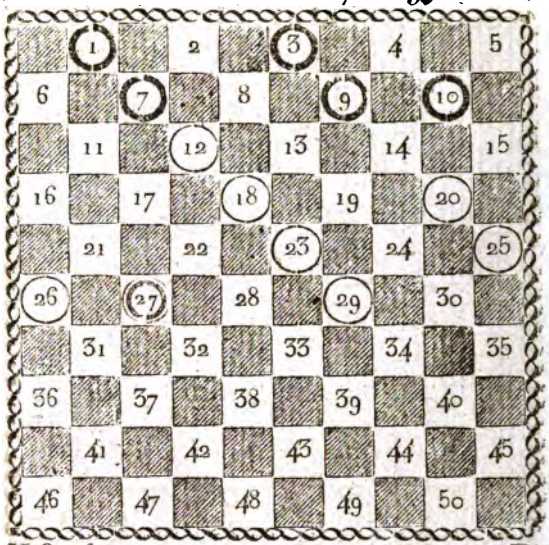
N.° 160. P. et D. 8. c. 4. et 1 D.



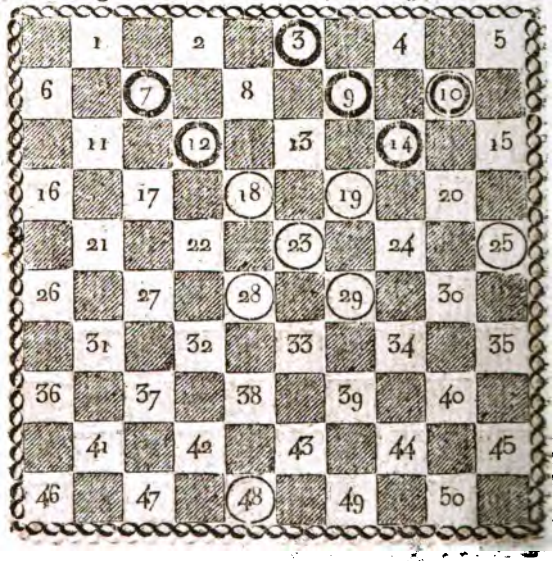
N.° 161. 8. c. 4. et 1 D.



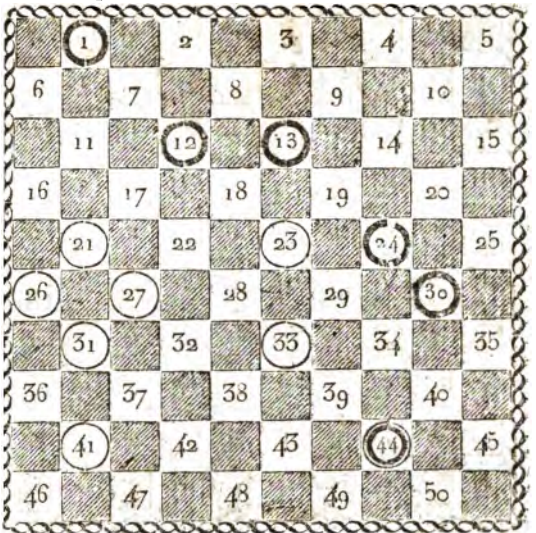
N.° 162. P. et D. 7 c. 5. et 1 D.



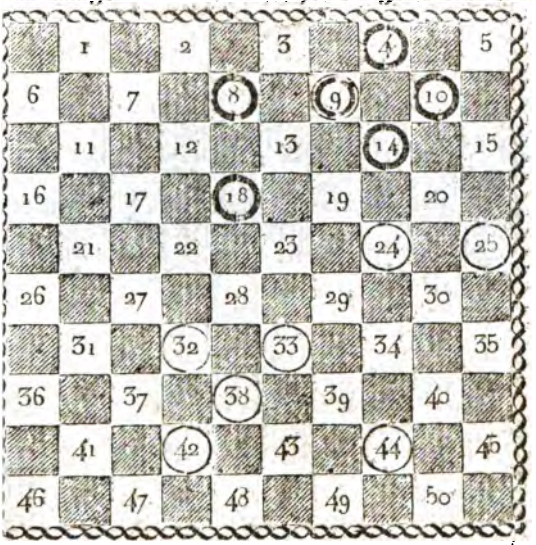
N.° 163. 7. c. 5. et 1 D.



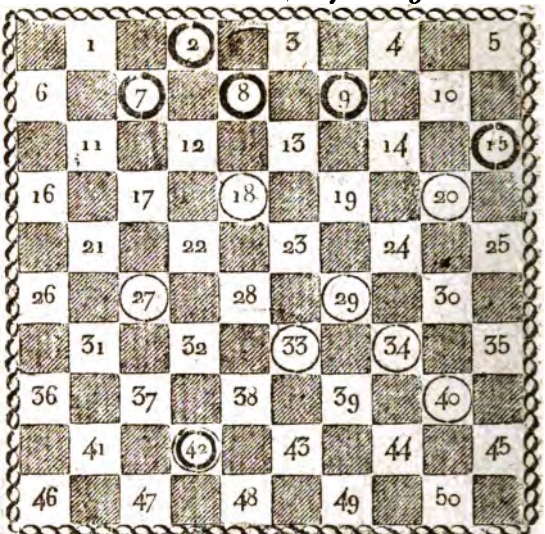
N.° 164. P. et D. 7. c. 5. et 1 D.



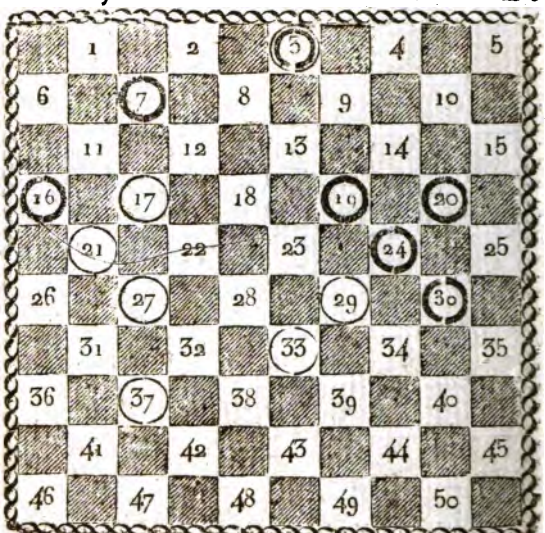
N.° 165. 7. c. 5. et 1 D.



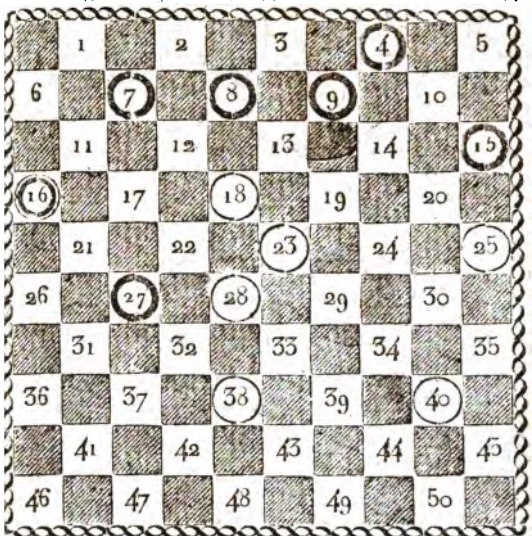
N.° 166. P. et D. 7. c. 5. et 1 D.



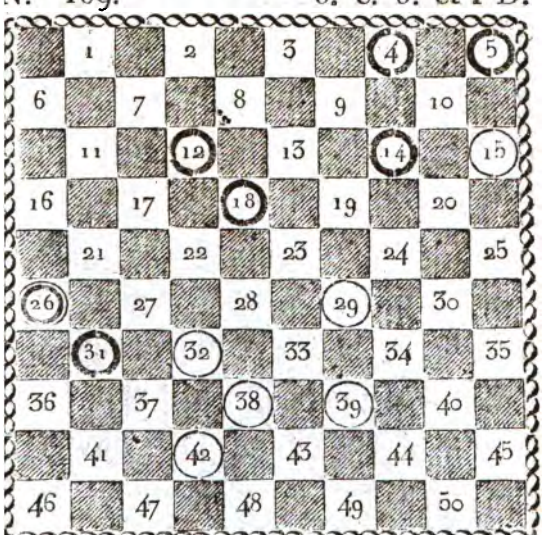
N.° 167. 6. c. 6. et 1 D.



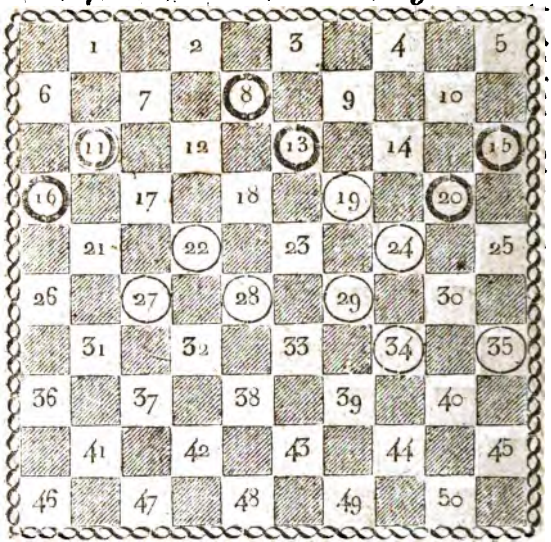
N.° 168. P. et D. 6. c. 6. et 1 D.



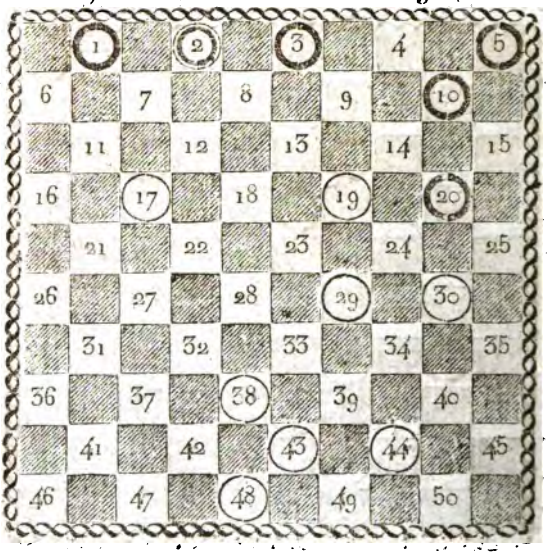
N.° 169. 6. c. 6. et 1 D.



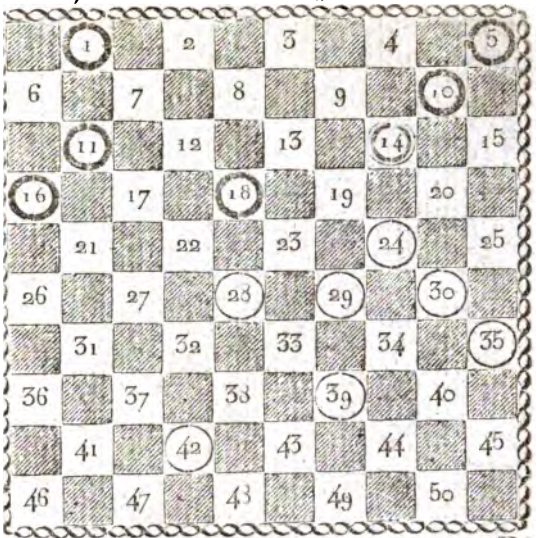
N.° 170. P. et D. 8. c. 5. et 1 D.



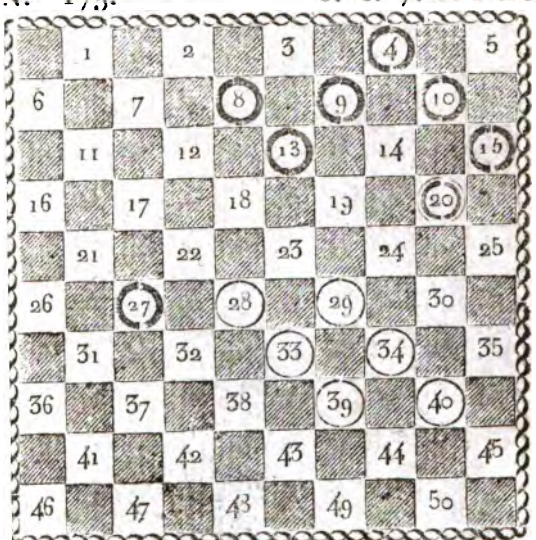
N.° 171. 8 c. 5. et 1 D.



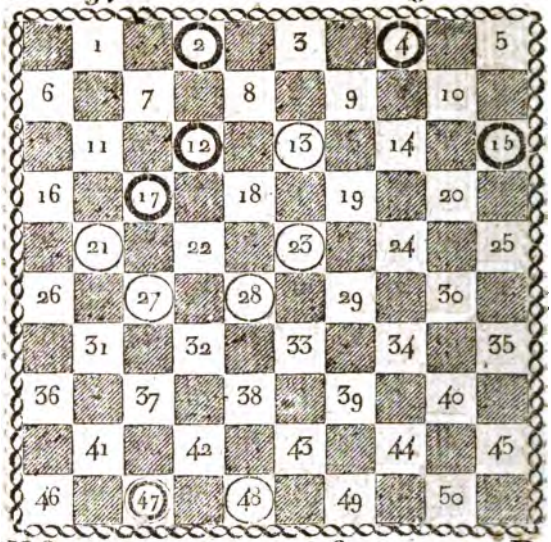
N.° 172. P. et D. 7. c. 6. et 1 D.



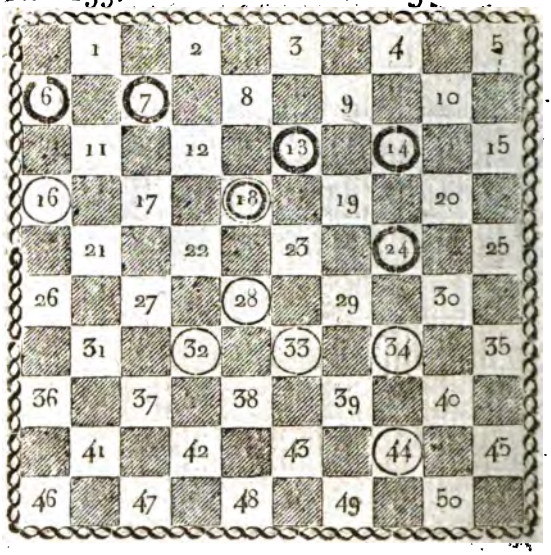
N.° 173. 6. c. 7. et 1 D.



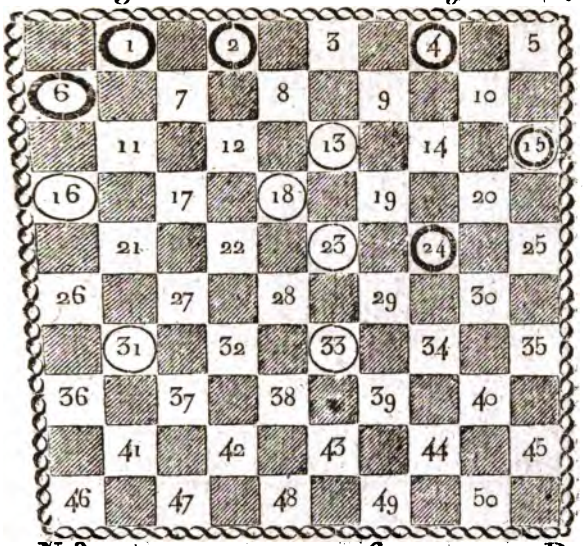
N.° 154. P. et D. 6. c. 5. et 1 D.



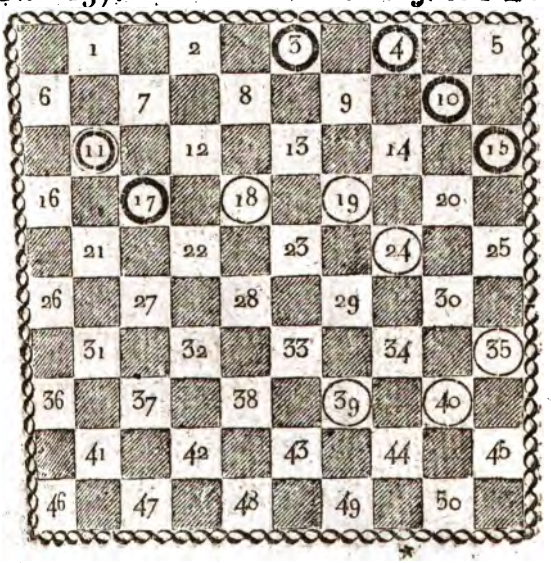
N.° 155. 6. c. 5. et 1 D.



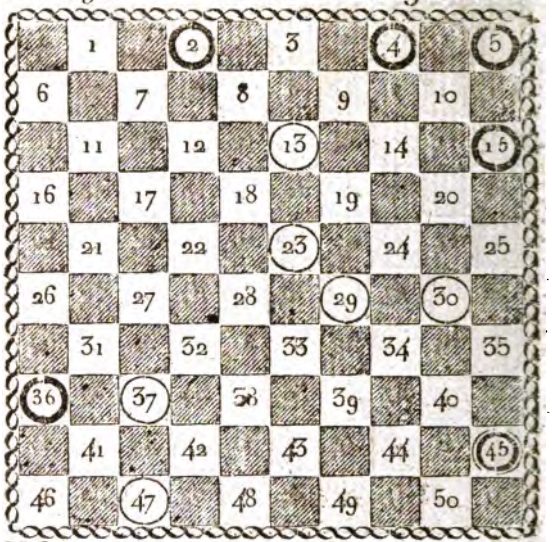
N.° 156. P. et D. 6. c. 5. et 1 D.



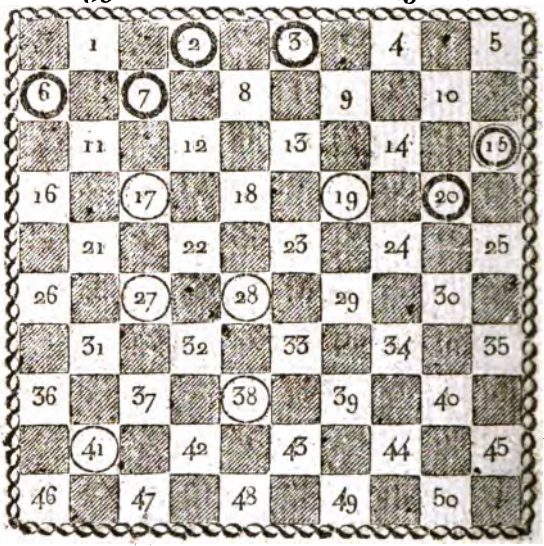
N.° 157. 6. c. 5. et 1 D.



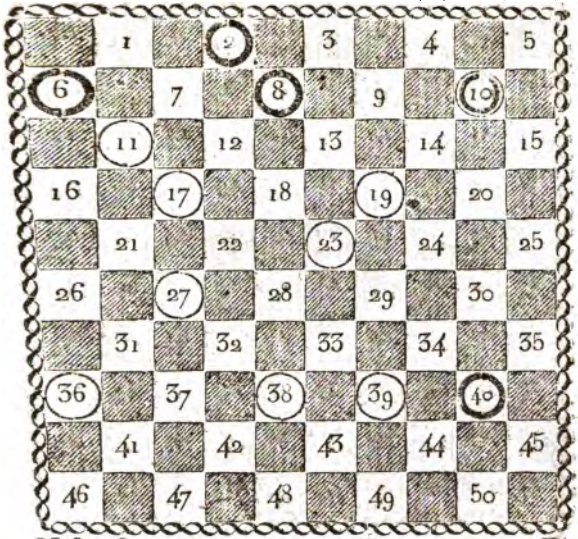
N.° 158. P. et D. 6. c. 5. et 1 D.



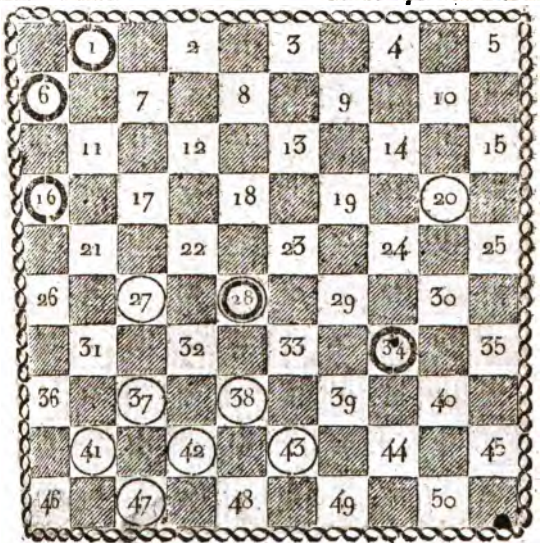
N.° 159. 6. c. 5. et 1 D.



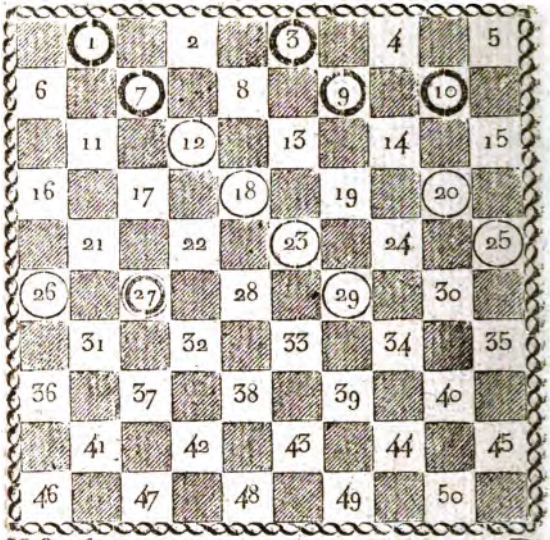
N.° 160. P. et D. 8. c. 4. et 1 D.



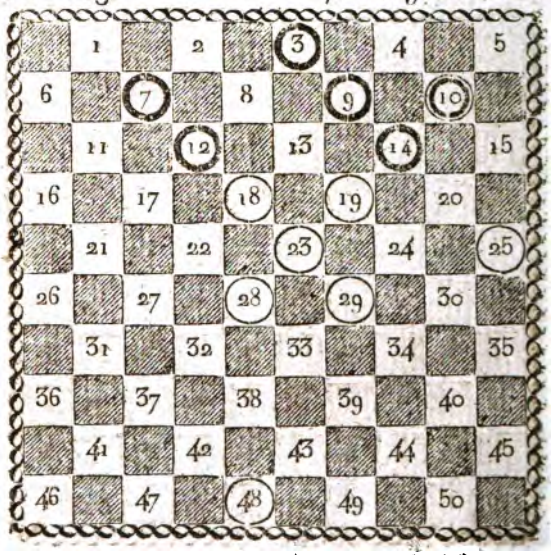
N.° 161. 8. c. 4. et 1 D.



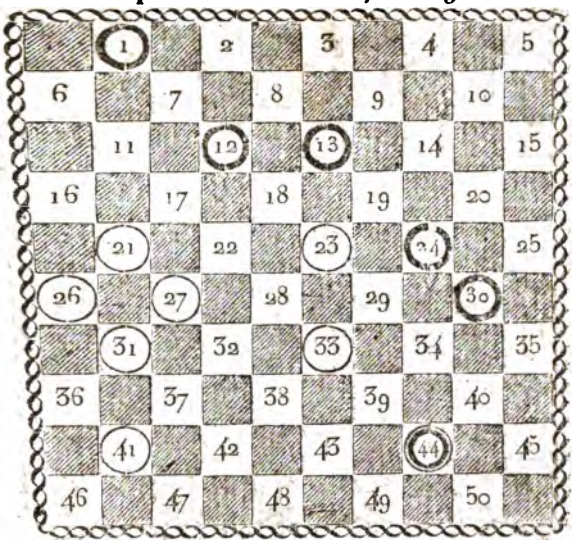
N.° 162. P. et D. 7 c. 5. et 1 D.



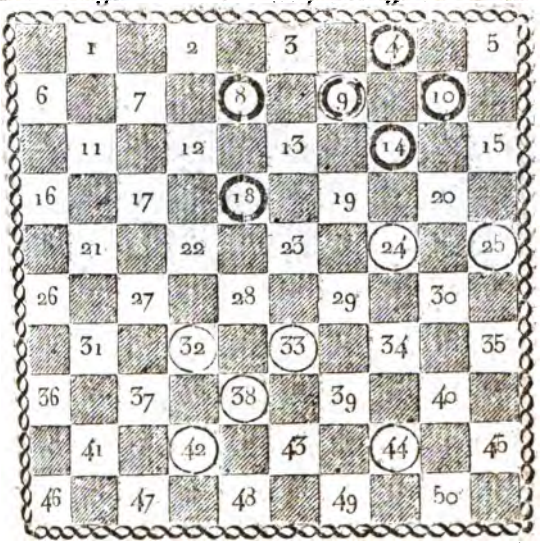
N.° 163. 7. c. 5. et 1 D.



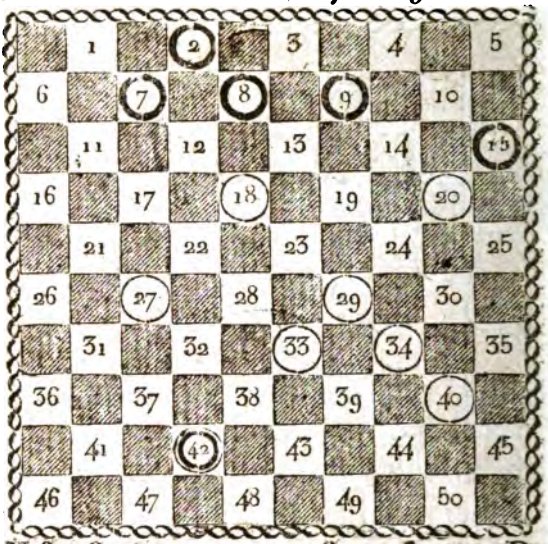
N.° 164. F. et D. 7. c. 5. et 1 D.



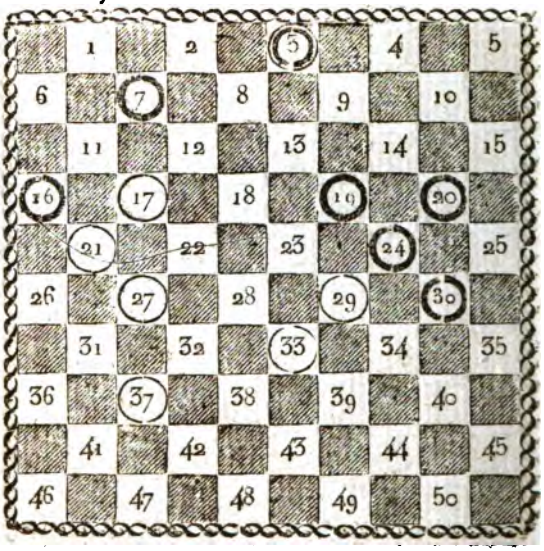
N.° 165. 7. c. 5. et 1 D.



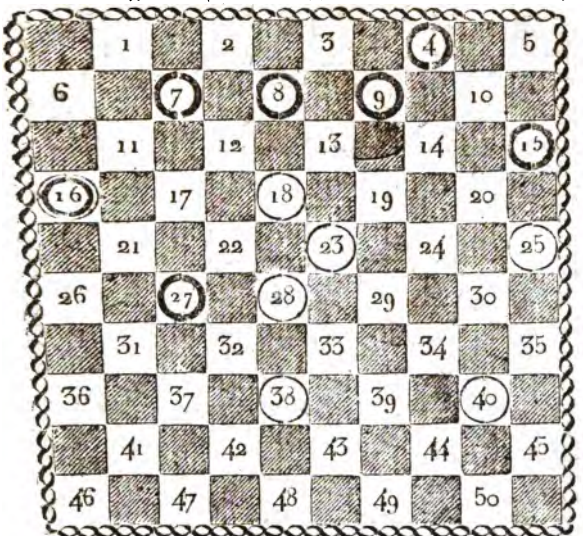
N.° 166. P. et D. 7. c. 5. et 1 D.



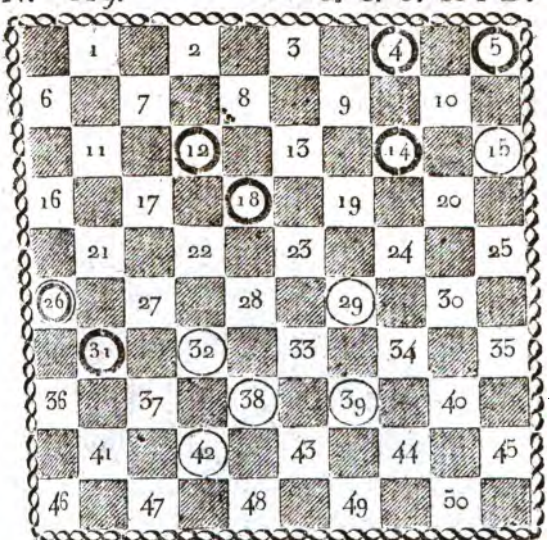
N.° 167. 6. c. 6. et 1 D.



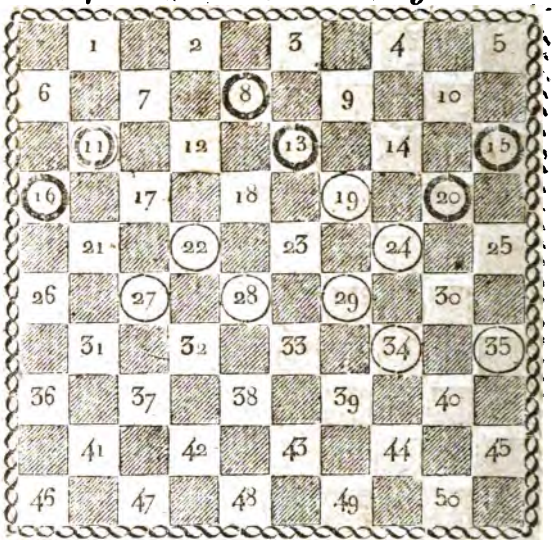
N.° 168. P. et D. 6. c. 6. et 1 D.



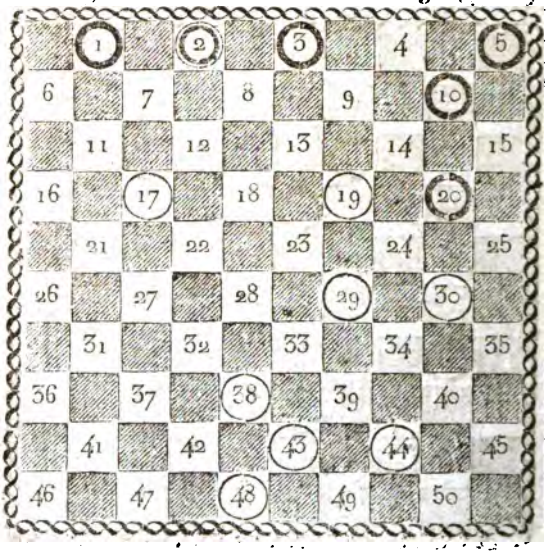
N.° 169. 6. c. 6. et 1 D.



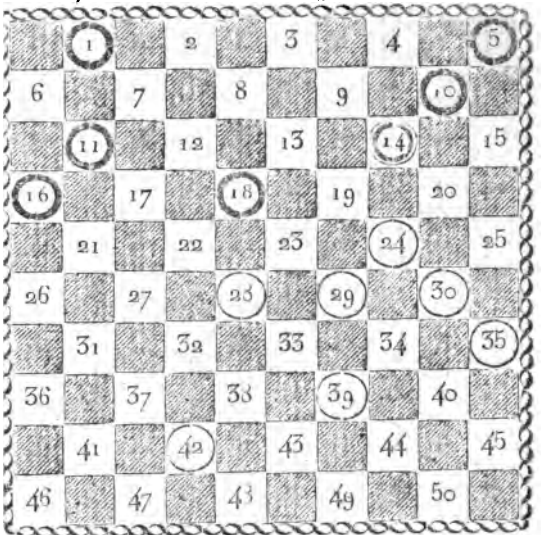
N.° 170. P. et D. 8. c. 5. et 1 D.



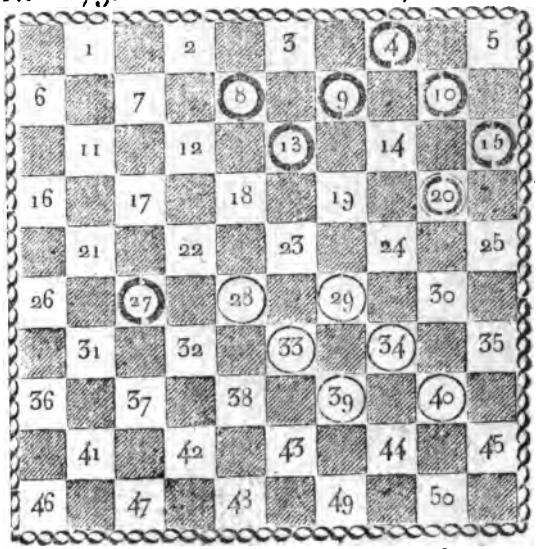
N.° 171. 8 c. 5. et 1 D.



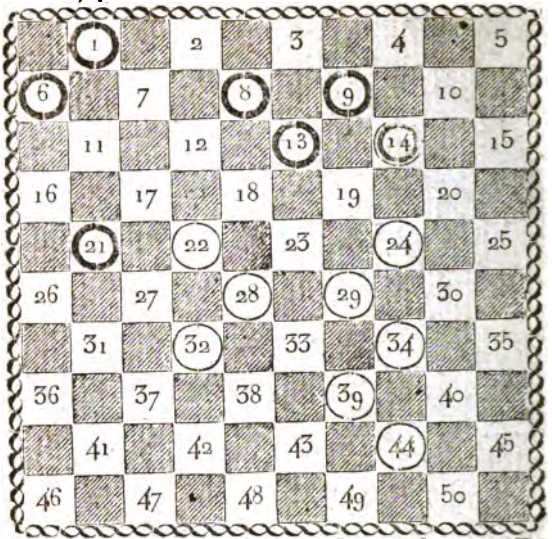
N.° 172. P. et D. 7. c. 6. et 1 D.



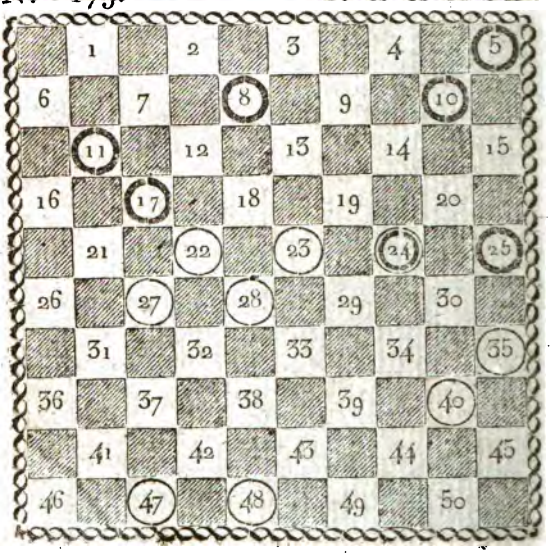
N.° 173. 6. c. 7. et 1 D.



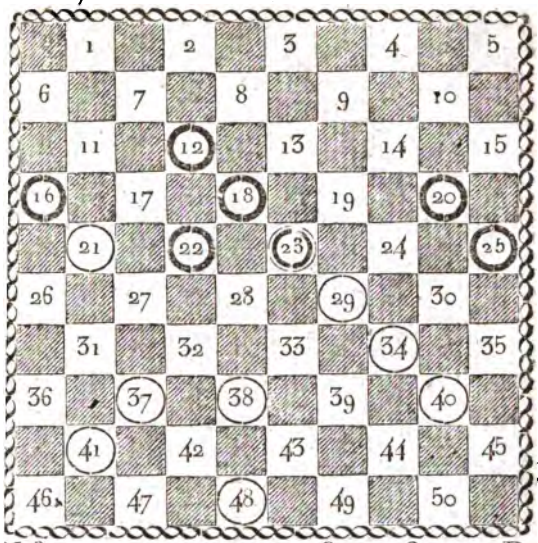
N.° 174. P. et D. 8 c. 6. et 1 D.



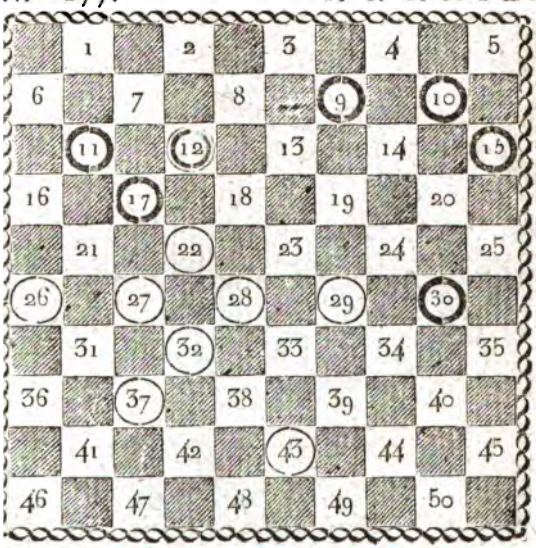
N.° 175. 8. c. 6. et 1 D.



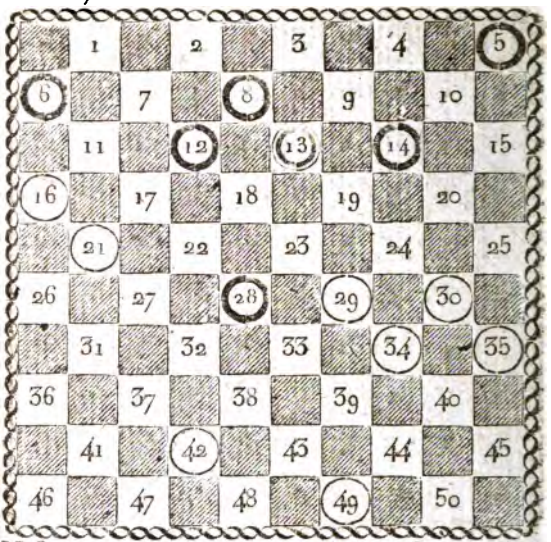
N.° 176. P. et D. 8 c. 6. et 1 D.



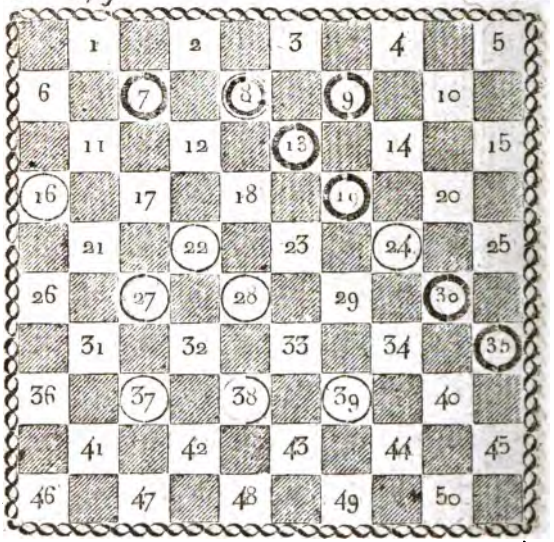
N.° 177. 8. c. 6. et 1 D.



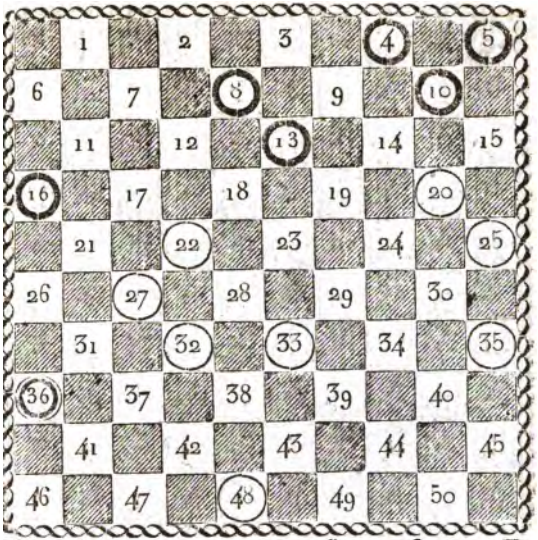
N.° 178. P. et D. 8. c. 6. et 1 D.



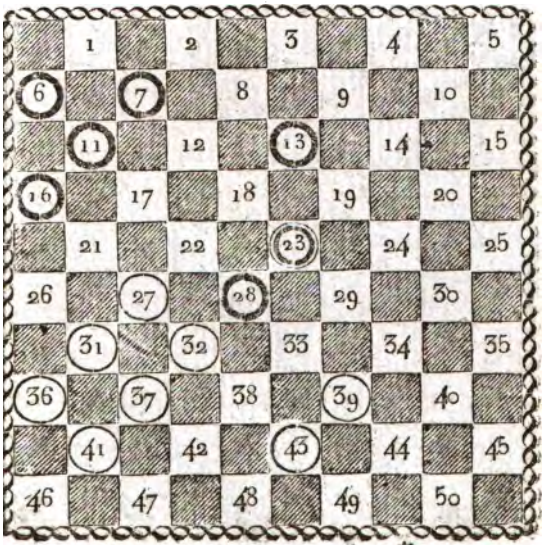
N.° 179. 8. c. 6. et 1 D.



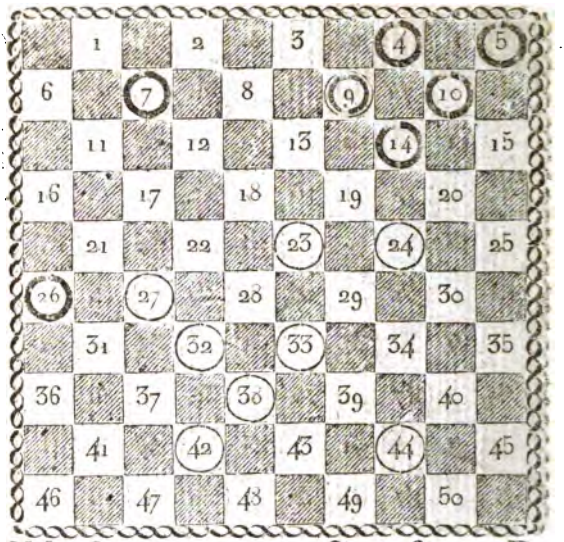
N.° 180. P. et D. 8. c. 6. et 1 D.



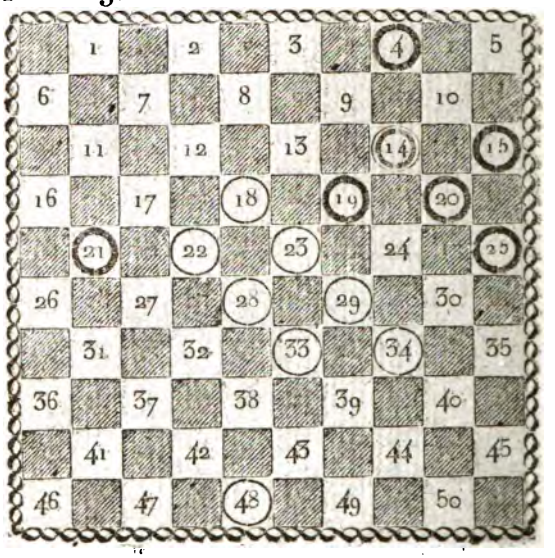
N.° 181. 8. c. 6. et 1 D.



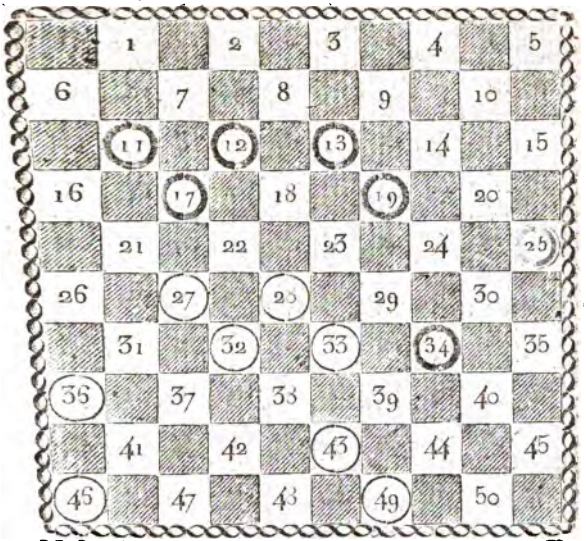
N.° 182. P. et D. 8. c. 6. et 1 D.



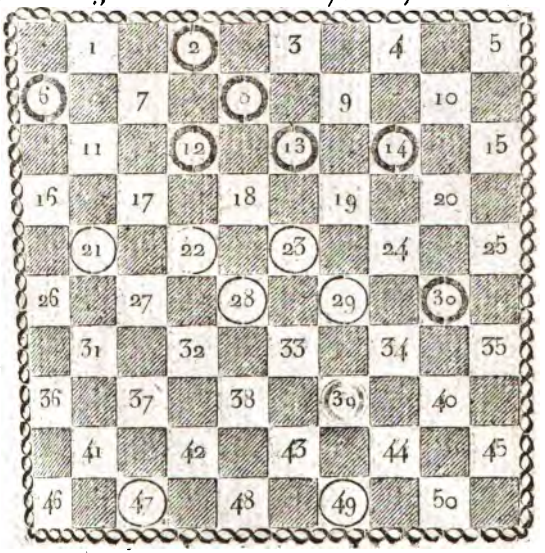
N.° 183. 8. c. 6. et 1 D.



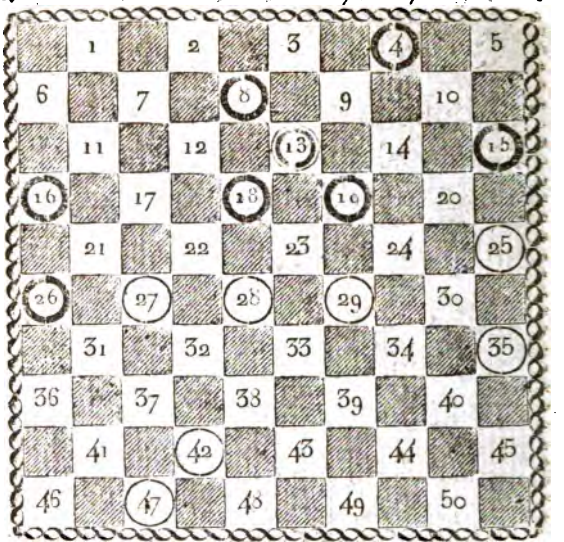
N.° 184. P. et D. 8. c. 6. et 1 D.



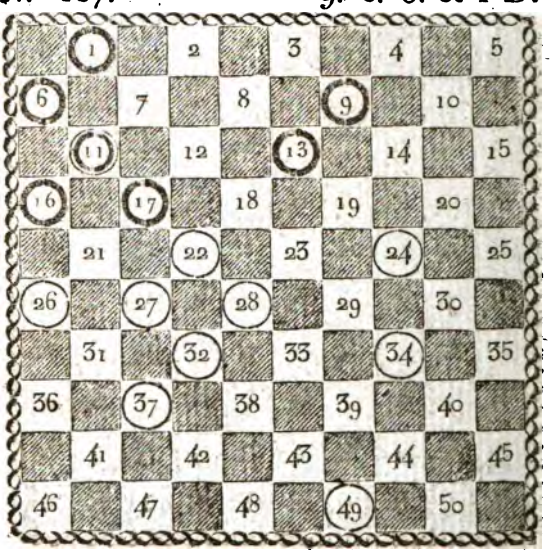
N.° 185. 7. c. 7. et 1 D.



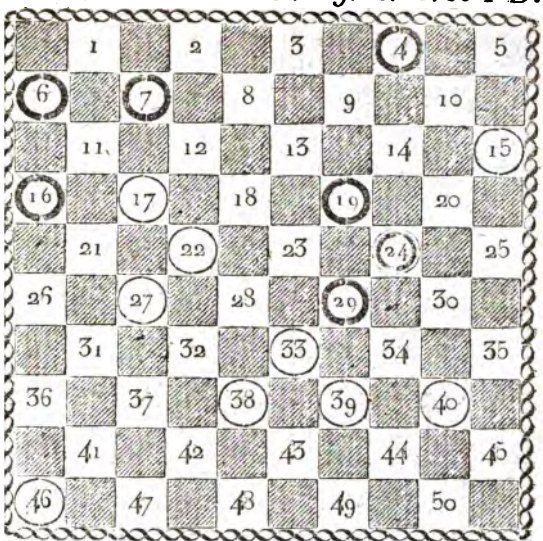
N.° 186. P. et D. 7 c. 7. et 1 D.



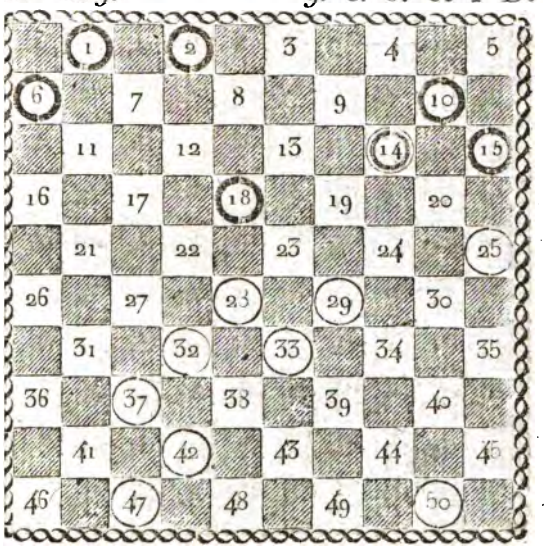
N.° 187. 9. c. 6. et 1 D.



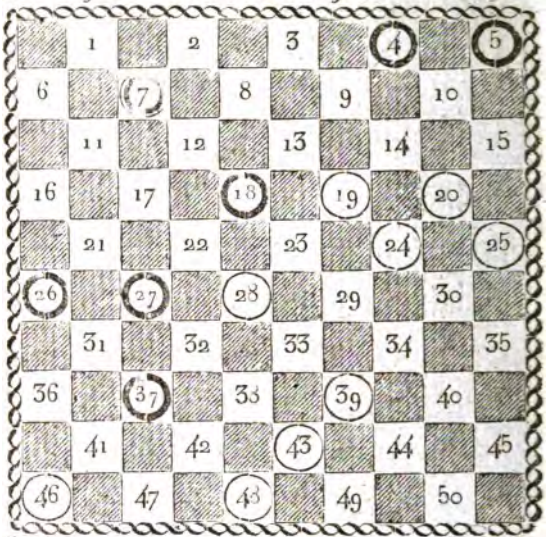
N.° 188. P. et D. 9. c. 6. et 1 D.



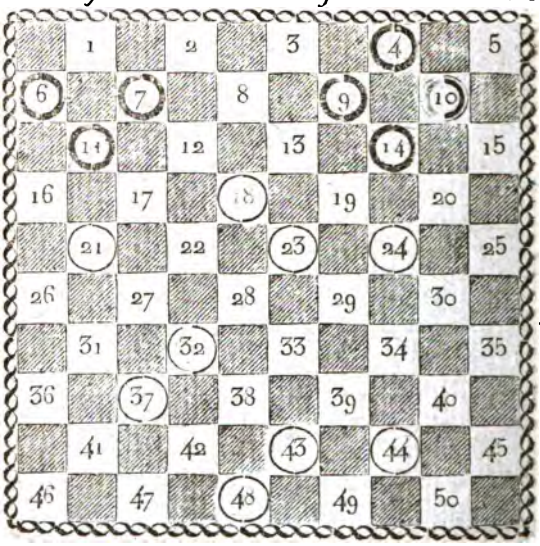
N.° 189. 9. c. 6. et 1 D.



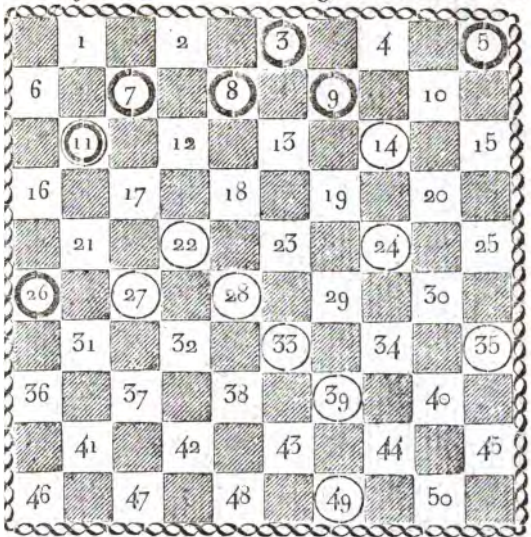
N.° 190. P. et D. 9. c. 6. et 1 D.



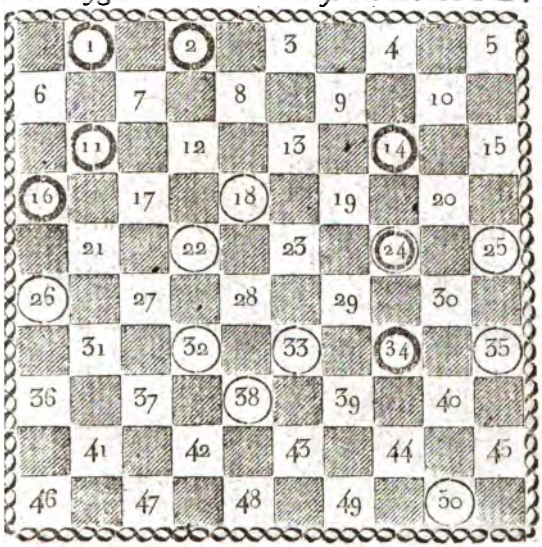
N.° 191. 9. c. 6. et 1 D.



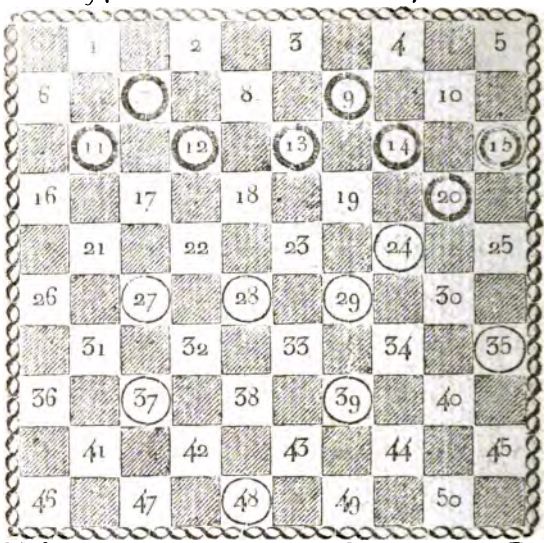
N.° 192. P. et D. 9. c. 6. et 1 D.



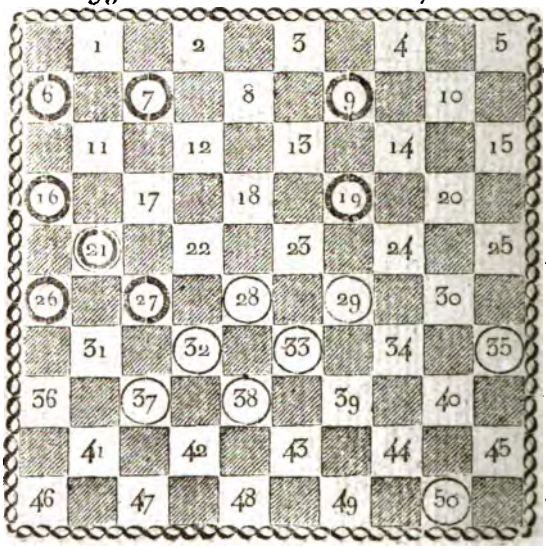
N.° 193. 9. c. 6. et 1 D.



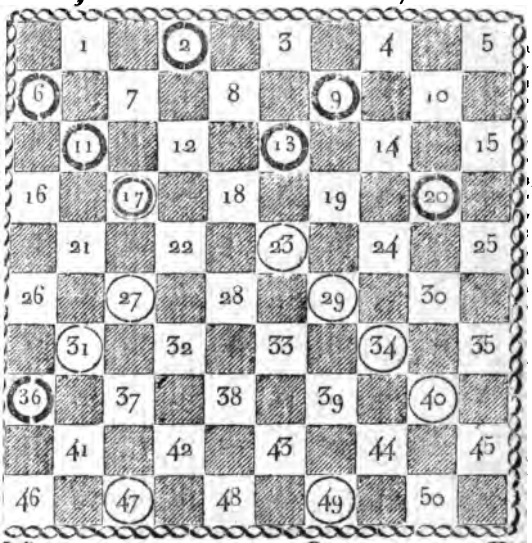
N.° 194. P. et D. 8. c. 7. et 1 D.



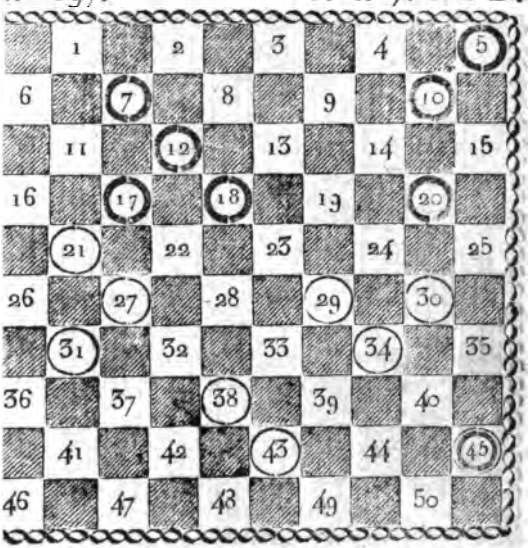
N.° 195. 8 c. 7. et 1 D.



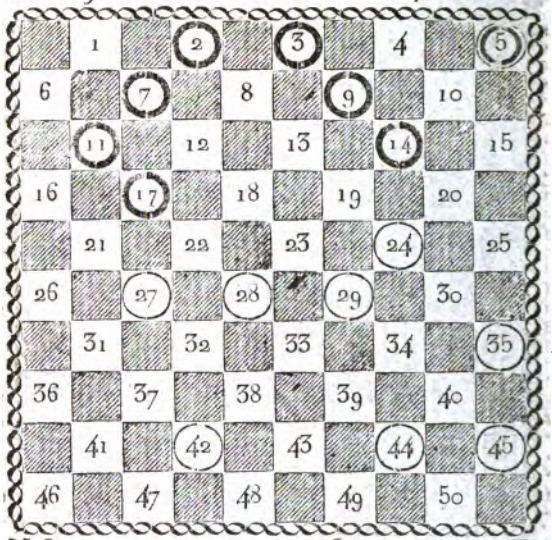
N.° 196. P. et D. 8. c. 7. et 1 D.



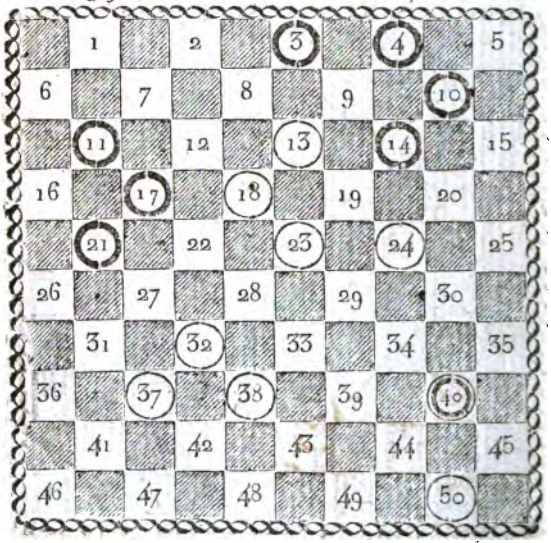
N.° 197. 8. c. 7. et 1 D.



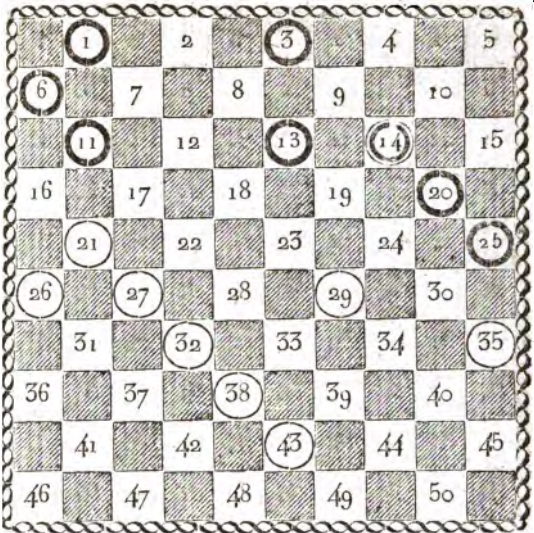
N.° 198. P. et D. 8 c. 7. et 1 D.



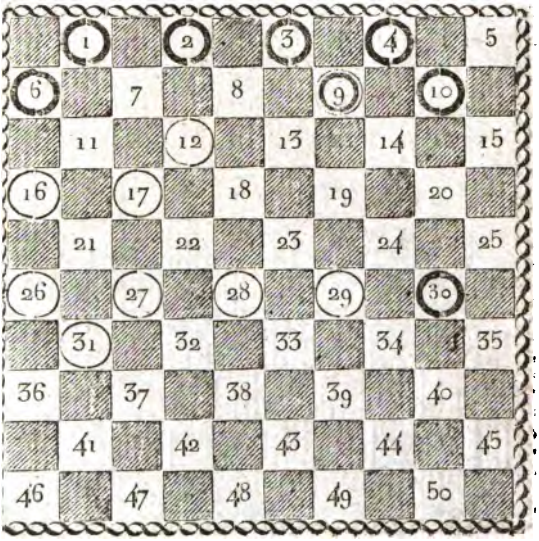
N.° 199. 8. c. 7. et 1 D.



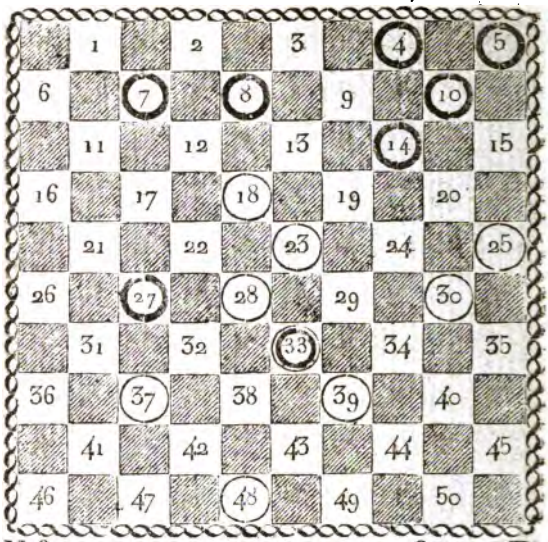
N.° 200. P. et D. 8 c. 7. et 1 D.



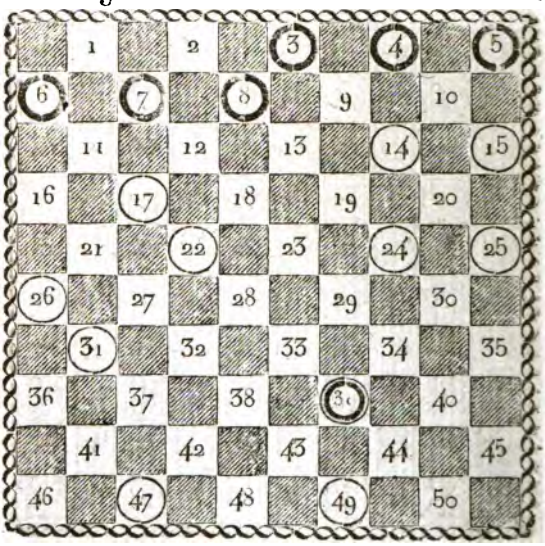
N.° 201. 8. c. 7. et 1 D.



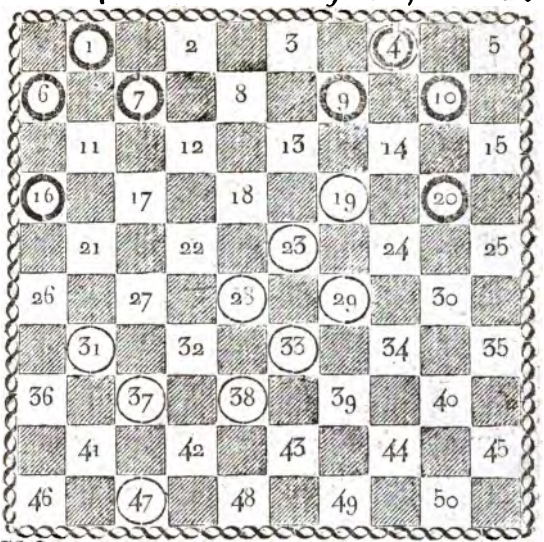
N.° 202. P. et D. 8. c. 7. et 1 D.



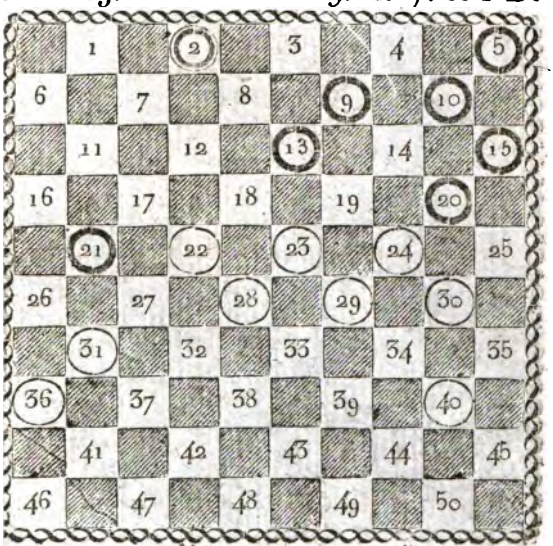
N.° 203. 10. c. 6. et 1 D.



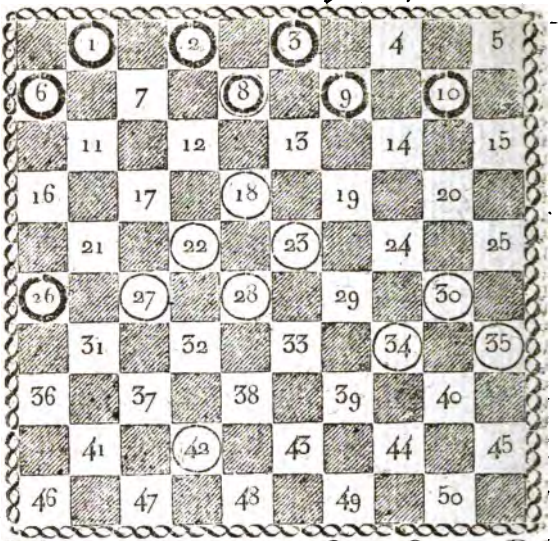
N.° 204. P. et D. 9. c. 7. et 1 D.



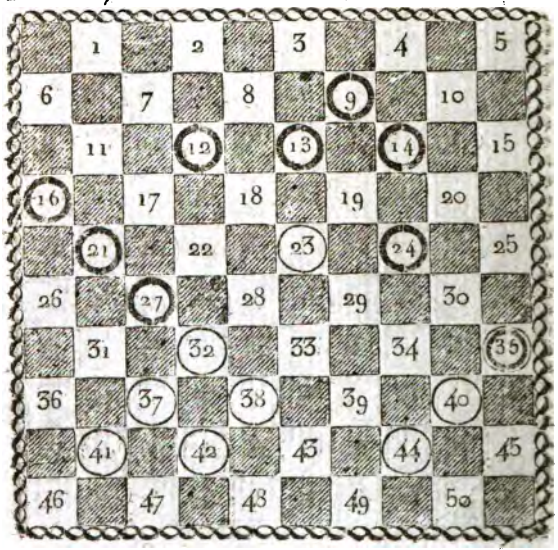
N.° 205. 9. c. 7. et 1 D.



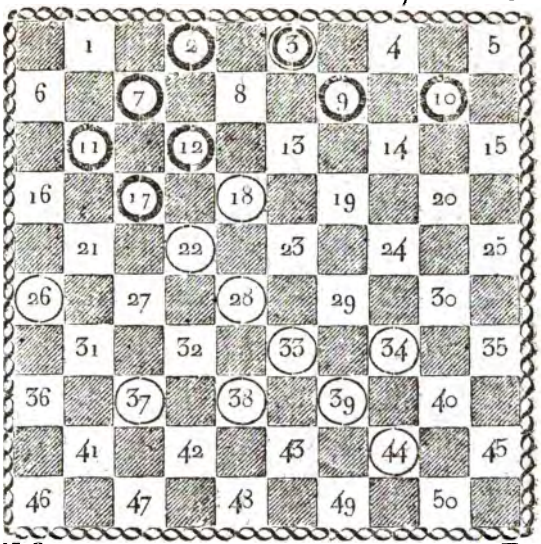
N.° 206. P. et D. 9. c. 7. et 1 D.



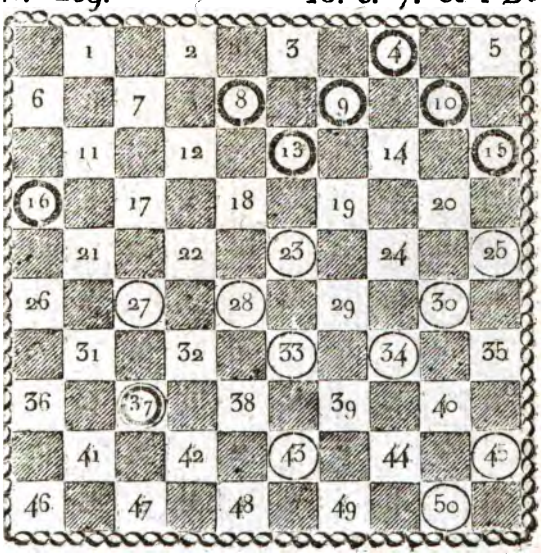
N.° 207. 8. c. 8. et 1 D.

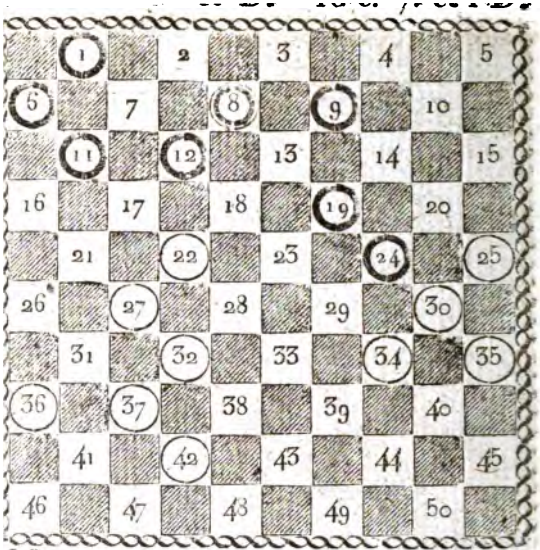


N.° 208. P. et D. 10. c. 7. et 1 D.

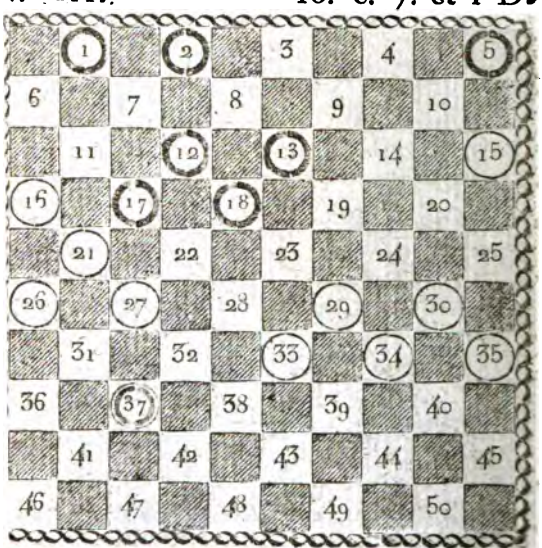


N.° 209. 10. c. 7. et 1 D.

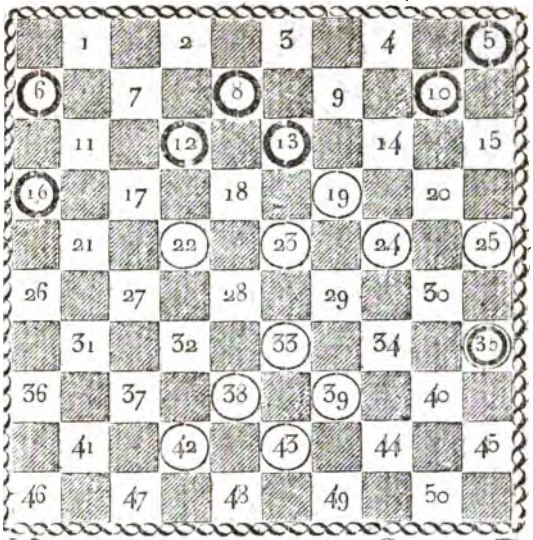




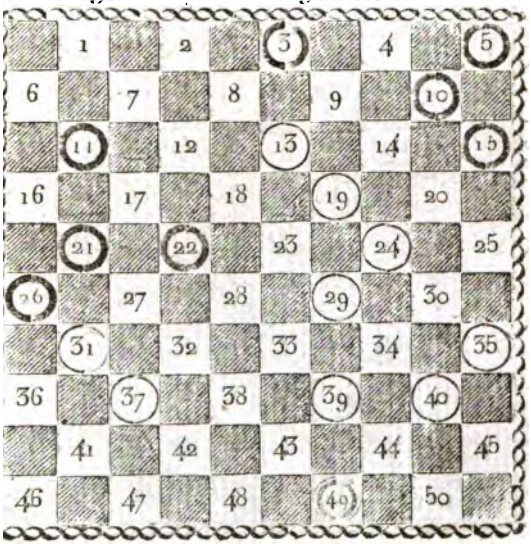
N.° 211. 10. c. 7. et 1 D.



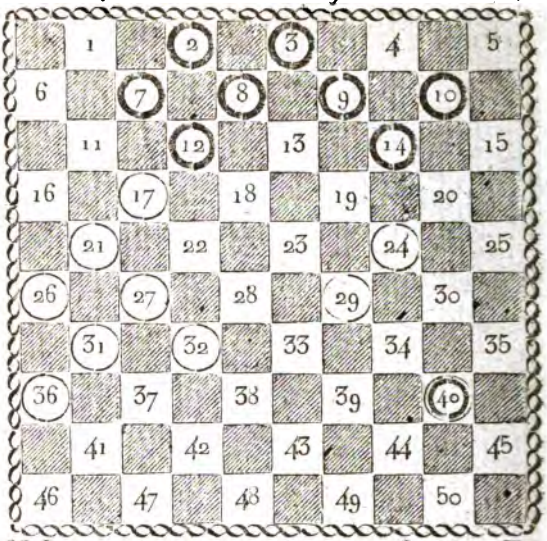
N.° 212. P. et D. 10. c. 7. et 1 D.



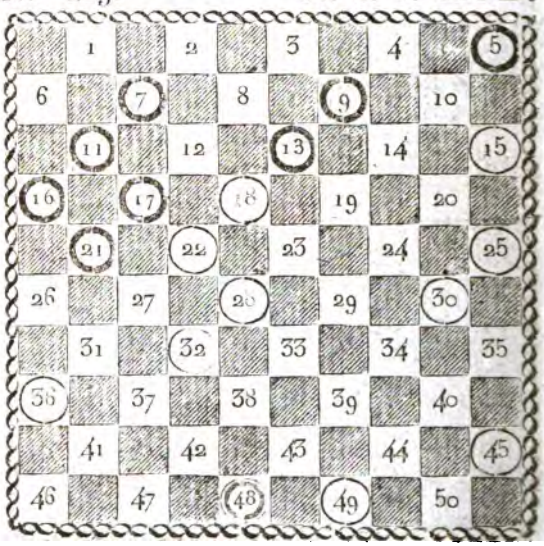
N.° 213. 9. c. 8. et 1 D.



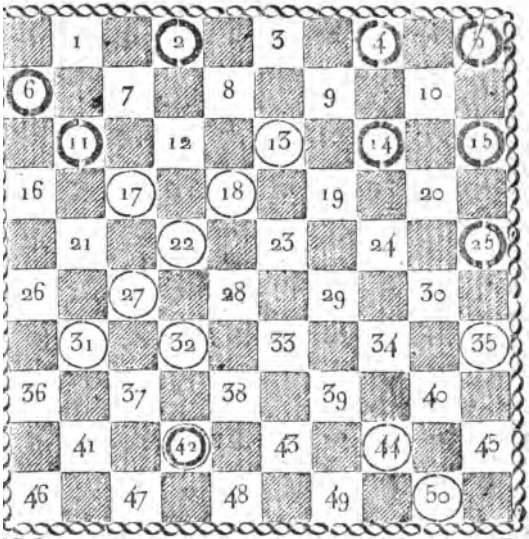
N.° 214. P. et D. 9. c. 8. et 1 R.



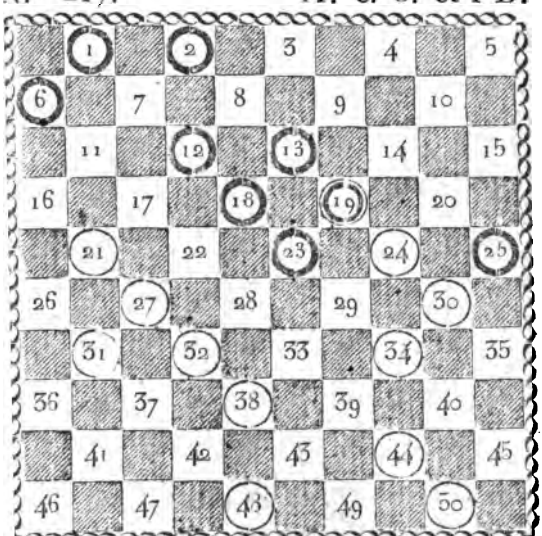
N.° 215. 10. c. 8. et 1 D.



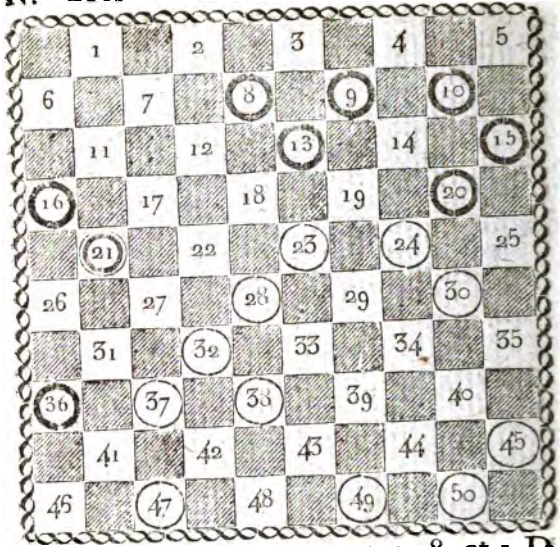
N.° 216. P. et D. 10. c. 8. et 1 D.



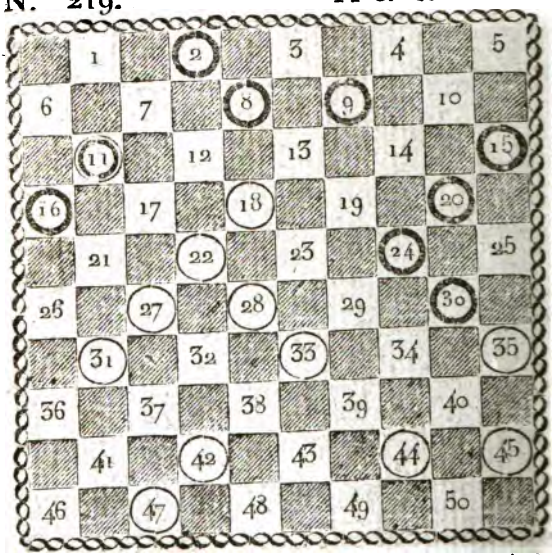
N.° 217. 11. c. 8. et 1 D.



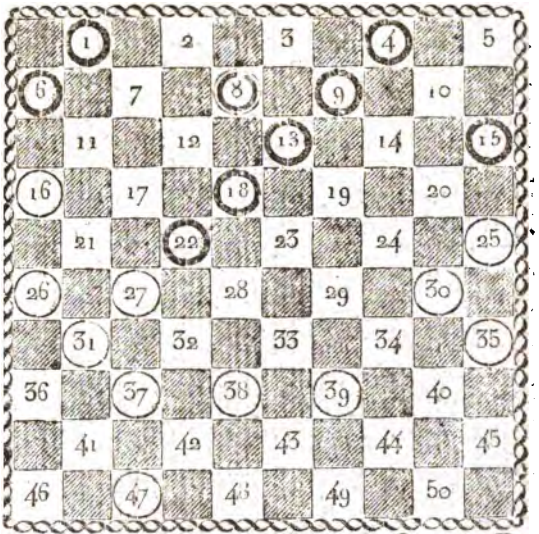
N.° 218. P. et D. 11. c. 8. et 1 D.



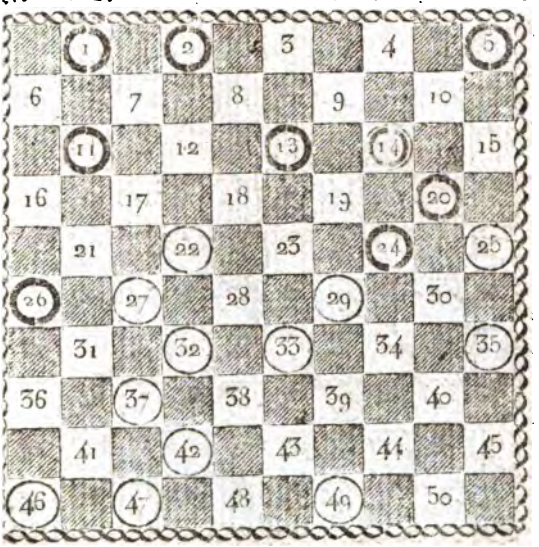
N.° 219. 11 c. 8. et 1 D.



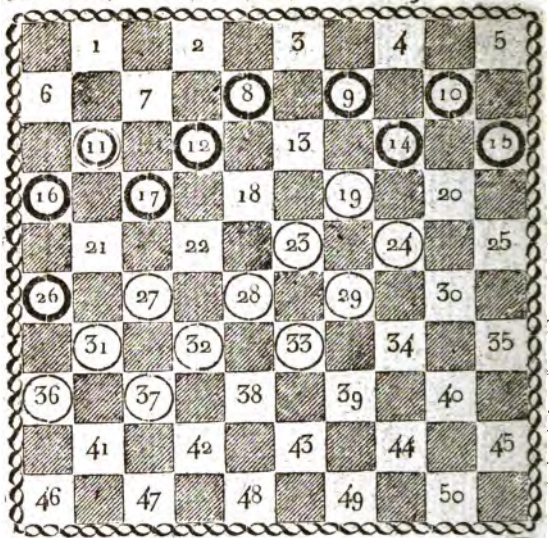
N.° 220. P. et D. 11. c. 8. et 1 D.



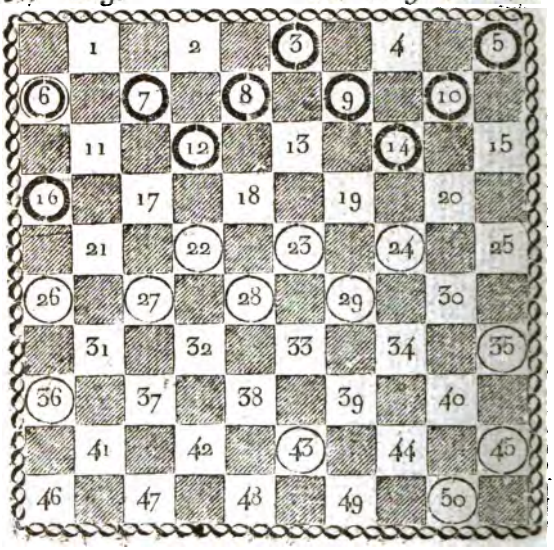
N.° 221. 12. c. 8. et 1 D.



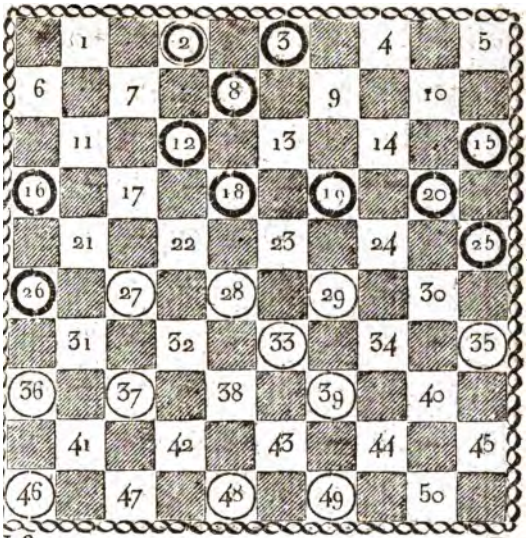
N.° 222. P. et D. 11 c. 9. et 1 D.



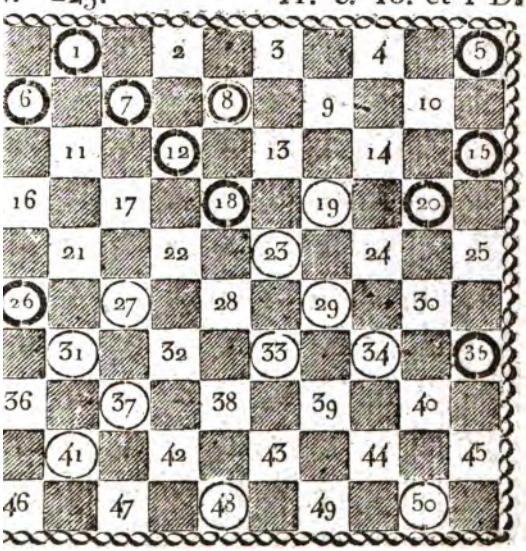
N.° 223. 12. c. 9. et 1 D.



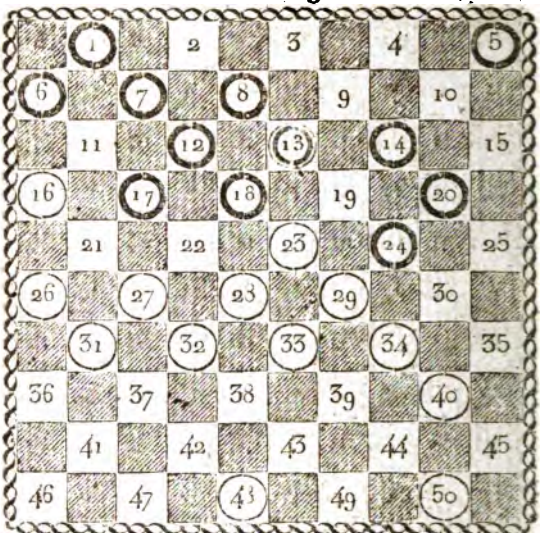
N.° 224. P. et D. 11 c. 10. et 1 D.



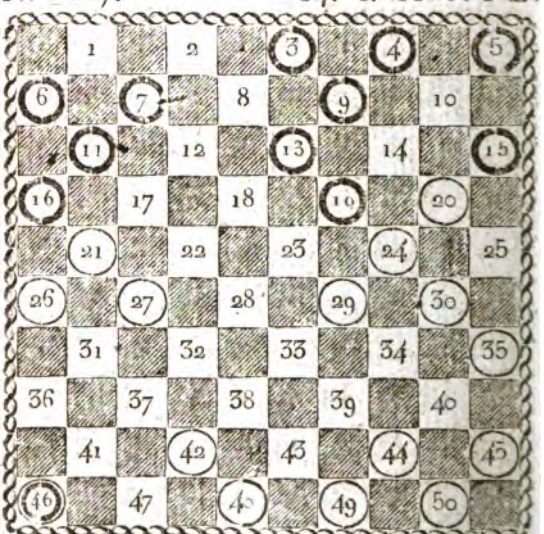
N.° 225. 11. c. 10. et 1 D.



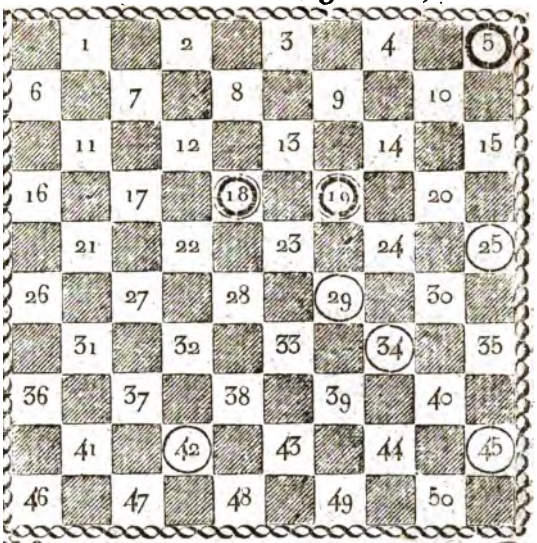
N.° 226. P. et D. 13. c. 11. et 1 D.



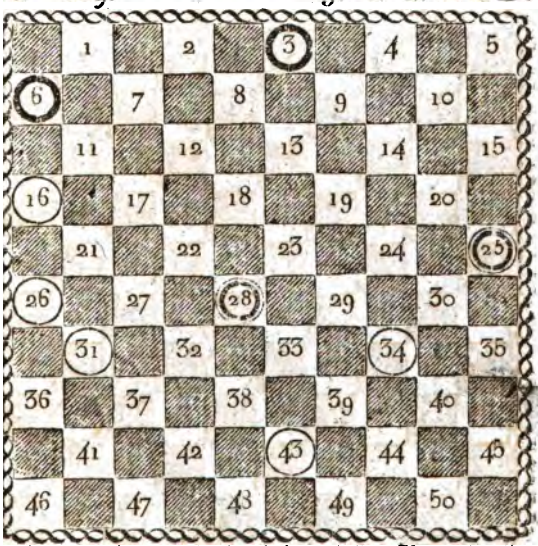
N.° 227. 14. c. 11. et 1 D.



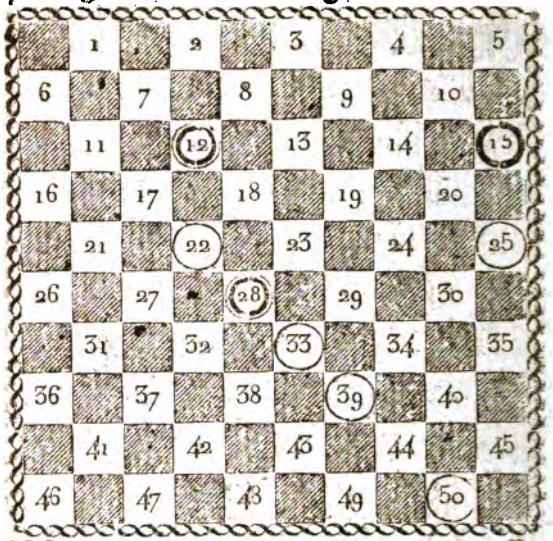
N.° 228. P. et D. 5. c. 1. et 2 D.



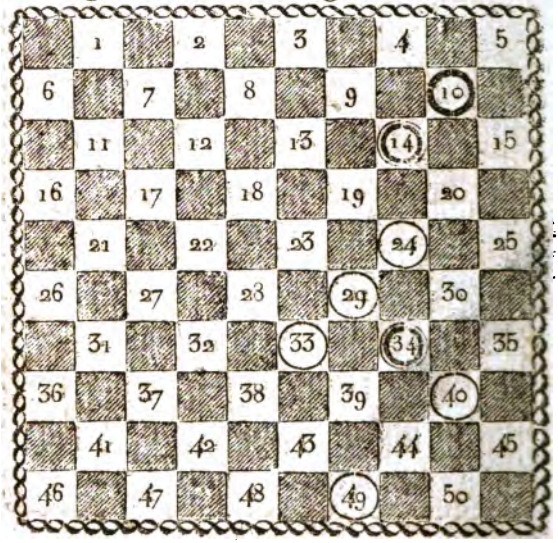
N.° 229. 5. c. 2. et 2 D.



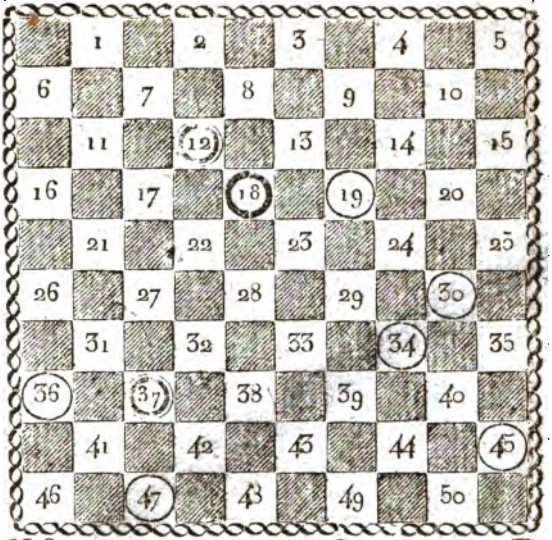
N.° 230. P. et D. 5. c. 1. et 2 D.



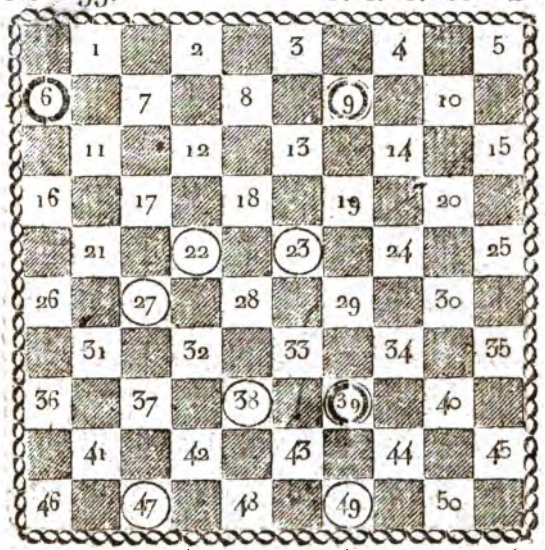
N.° 231. 5. c. 1. et 2 D.



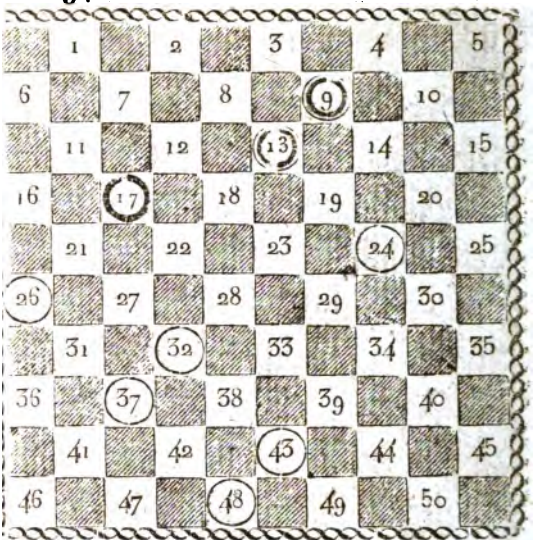
N.° 232. P. et D. 6. c. 1. et 2 D.



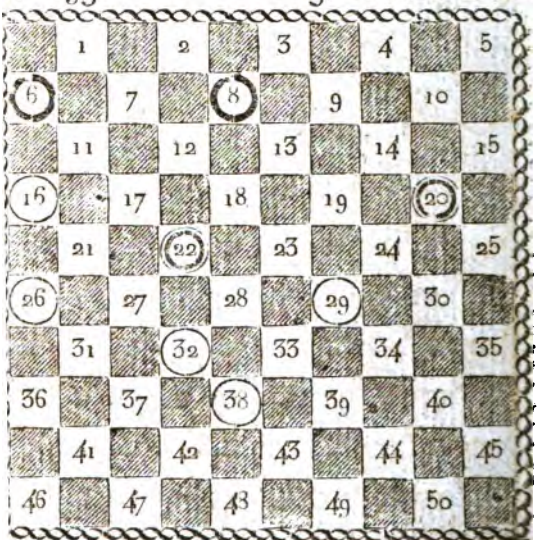
N.° 233. 6. c. 1. et 2 D.



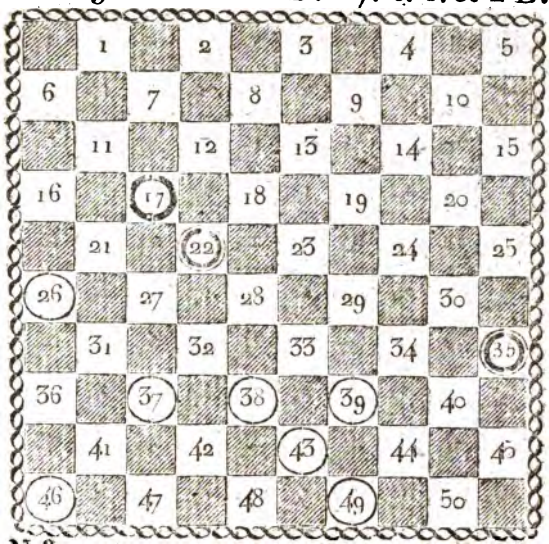
N.° 234. P. et D. 6. c. 1. et 2 D.



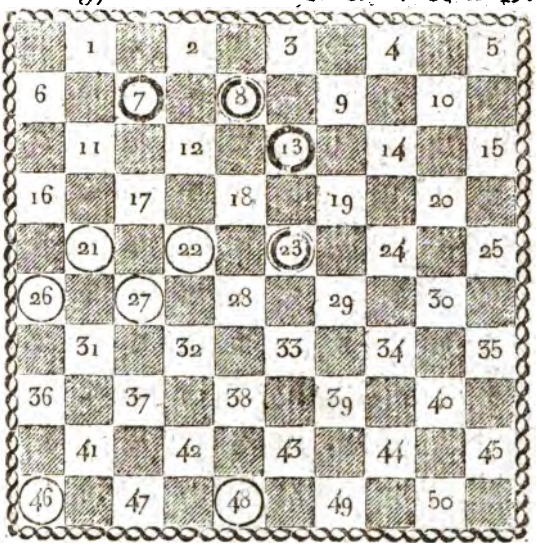
N.° 235. 5. c. 2. et 2 D.



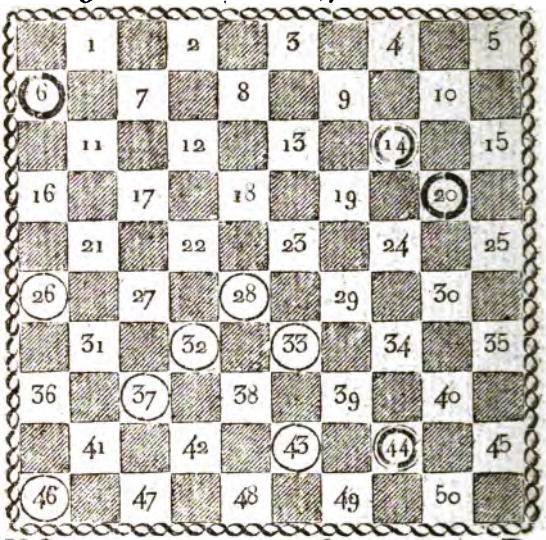
N.° 236. P. et D. 7. c. 1. et 2 D.



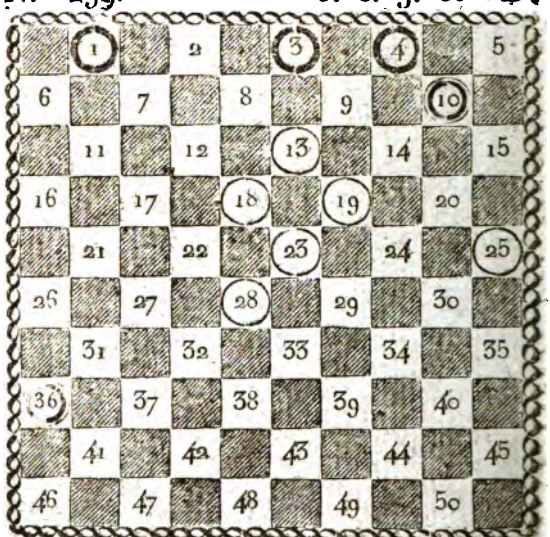
N.° 237. 6. c. 2. et 2 D.



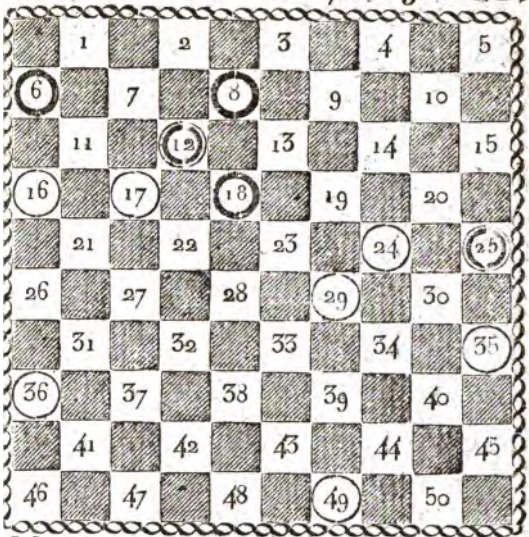
N.° 238. P. et D. 7. c. 2. et 2 D.



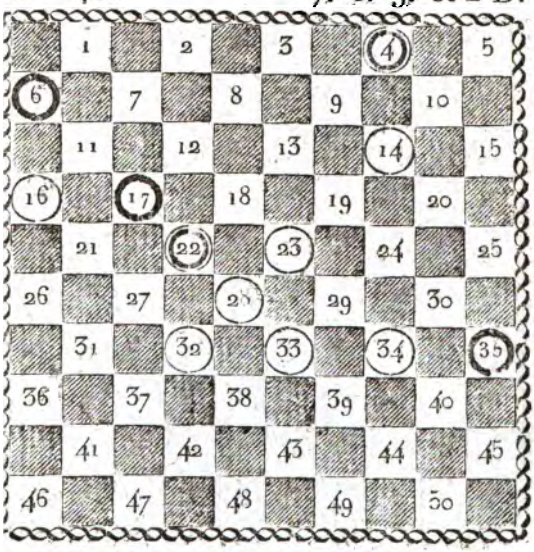
N.° 239. 6. c. 3. et 2 D.



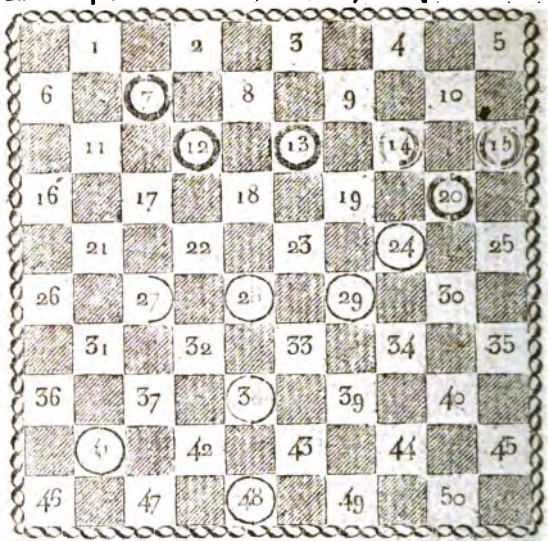
N.° 240. P. et D. 7. c. 3. et 2 D.



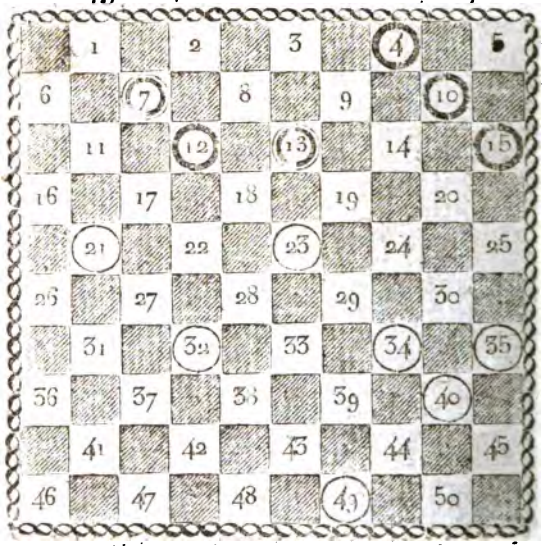
N.° 241. 7. c. 3. et 2 D.



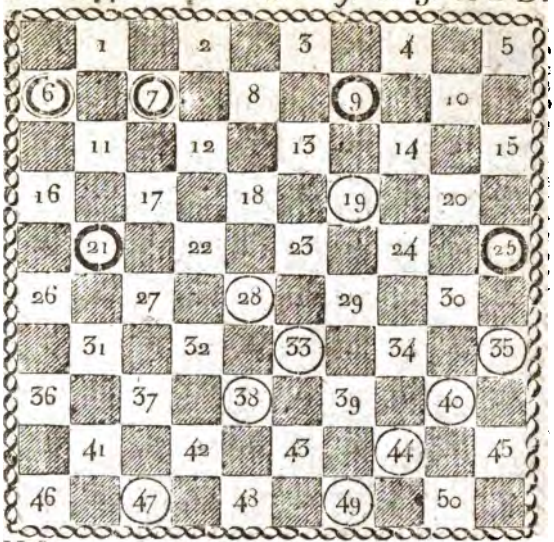
N.° 242. P. et D. 7. c. 4. et 2 D.



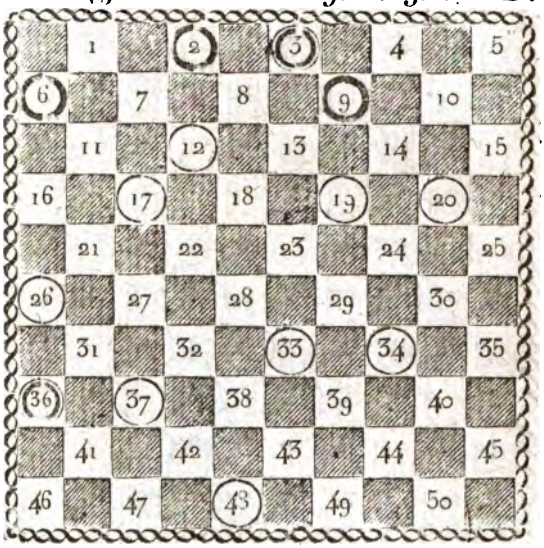
N.° 243. 11 c. 8. et 1 D.



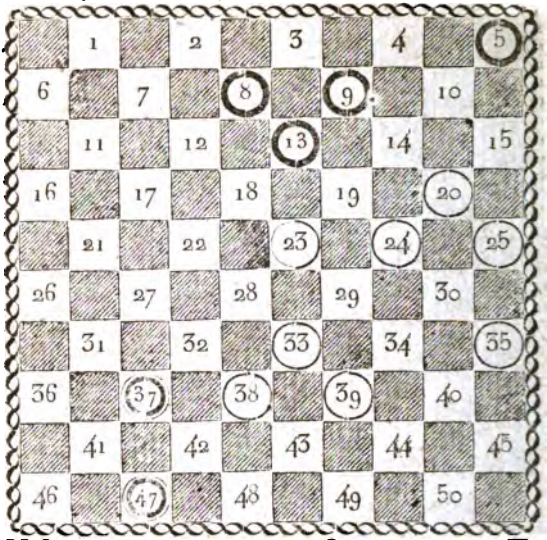
N.° 244. P. et D. 9. c. 3. et 2 D.



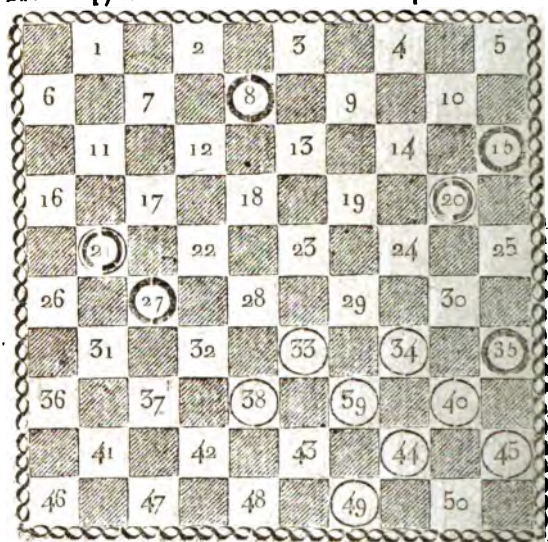
N.° 245. 9. c. 3. et 2 D.



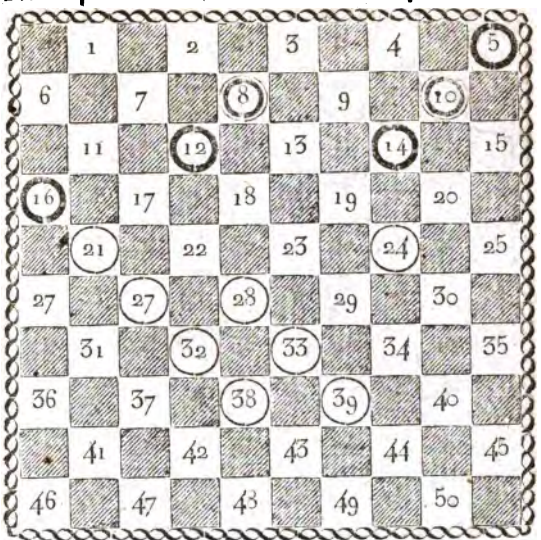
N.° 246. P. et D. 8 c. 4. et 2 D.



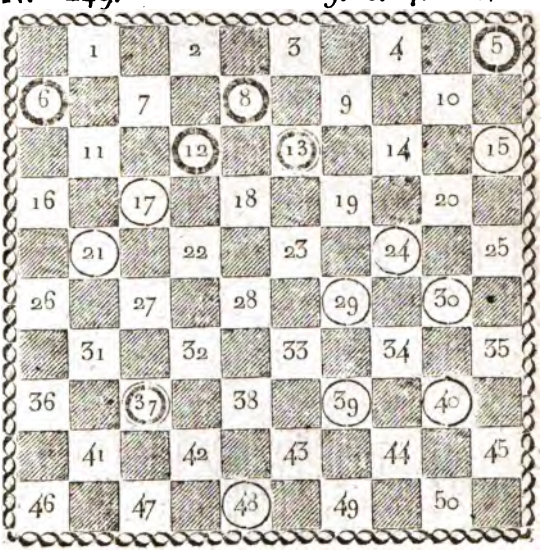
N.° 247. 8. c. 4. et 2 D.



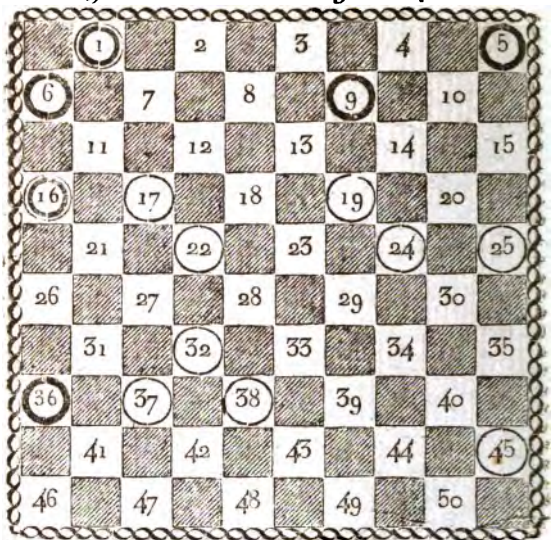
N.° 248. P. et D. 8 c. 4. et 2 D.



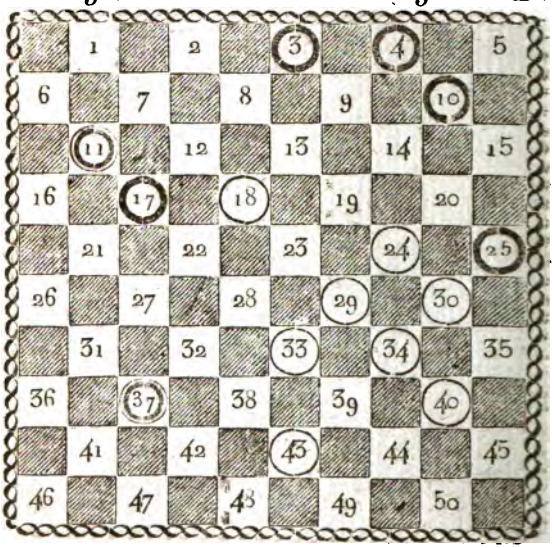
N.° 249. 9. c. 4. et 2 D.



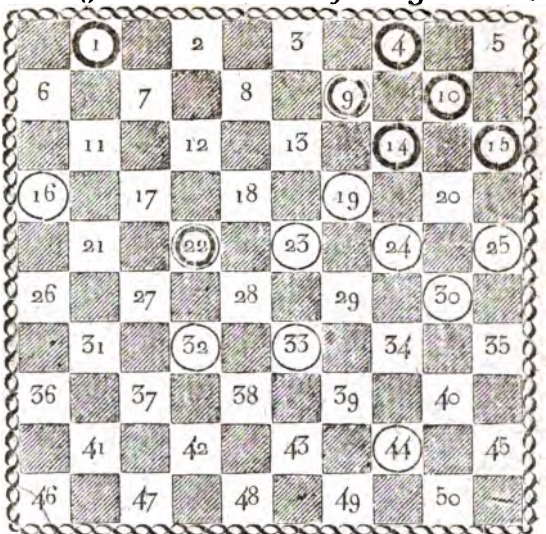
N.° 250. P. et D. 9. c. 4. et 2 D.



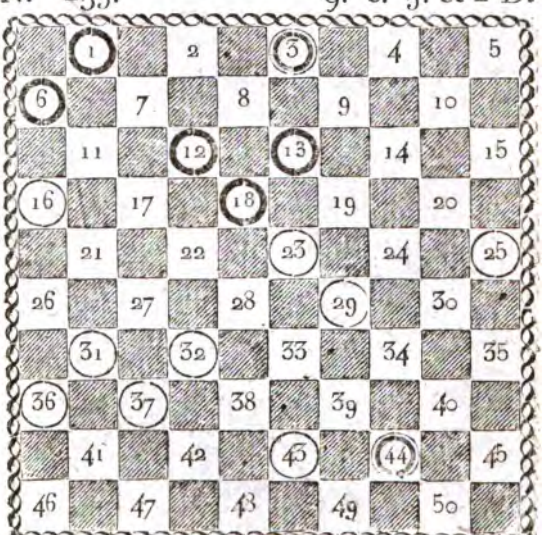
N.° 251. 8. c. 5. et 2 D.



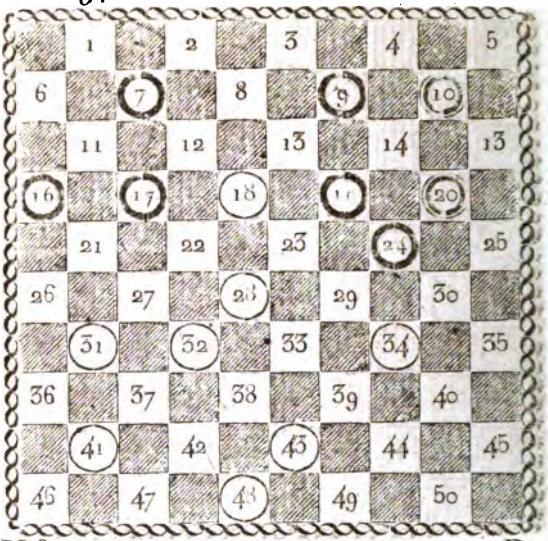
N.° 252. P. et D. 9. c. 5. et 2 D.



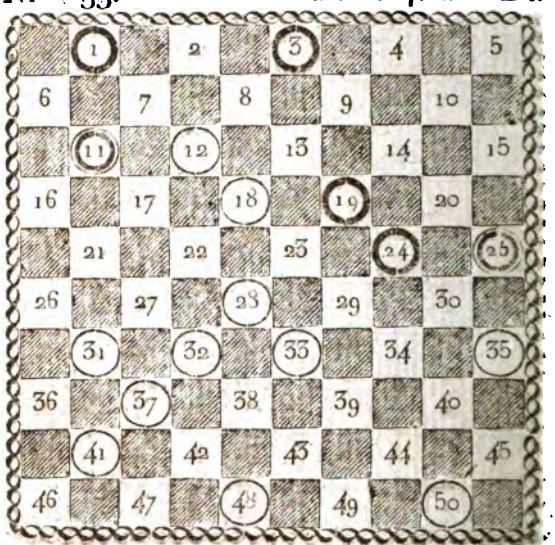
N.° 253. 9. c. 5. et 2 D.



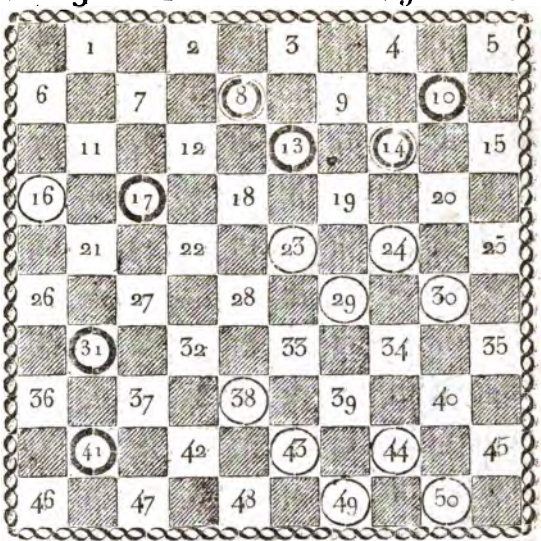
N.° 254. P.. et D.. 8.. c. 6. et 2 D..



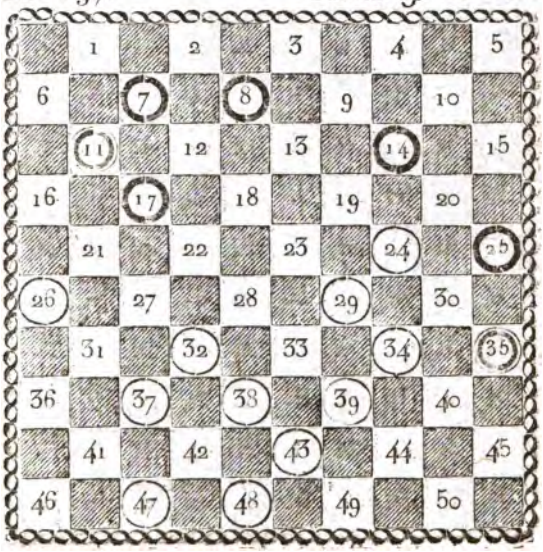
N.° 255. 11. c. 4. et 2 D..



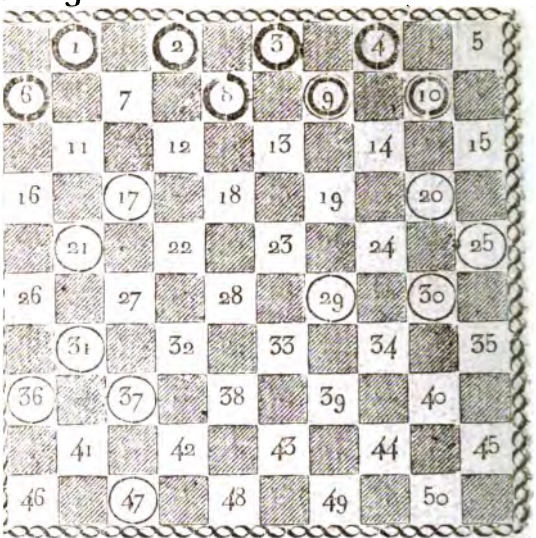
N.° 256. P. et D. 11. c. 5. et 2 D.



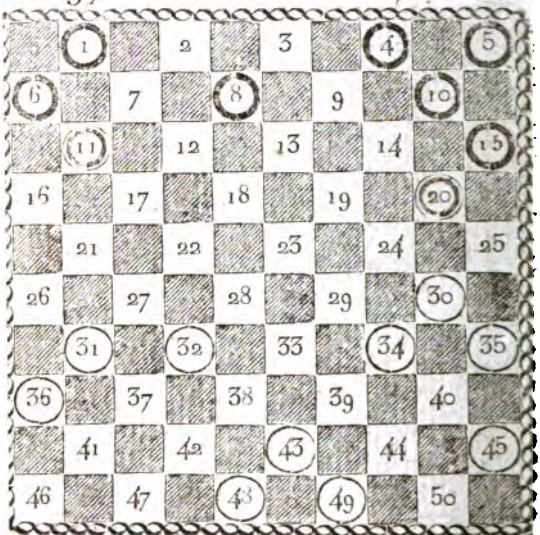
N.° 257. 11. c. 5. et 2 D.



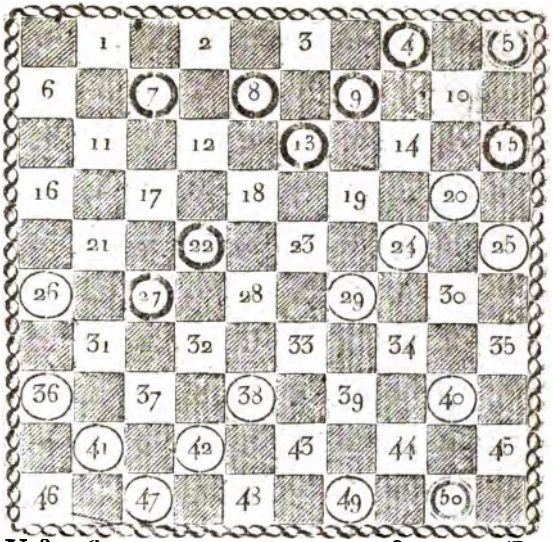
N.° 258. P. et D. 10. c. 6. et 2 D.



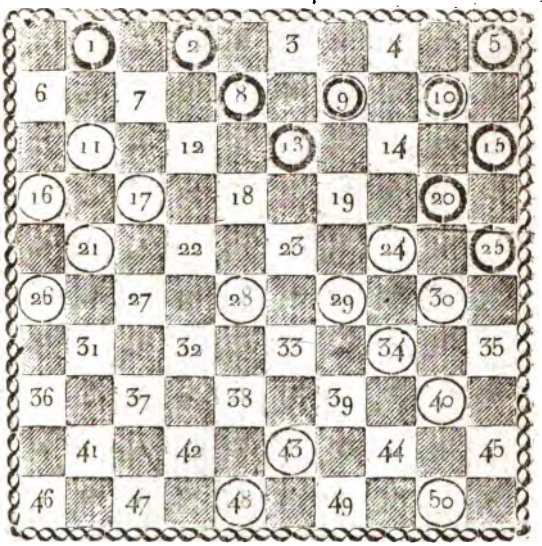
N.° 259. 11. c. 7. et 2 D.



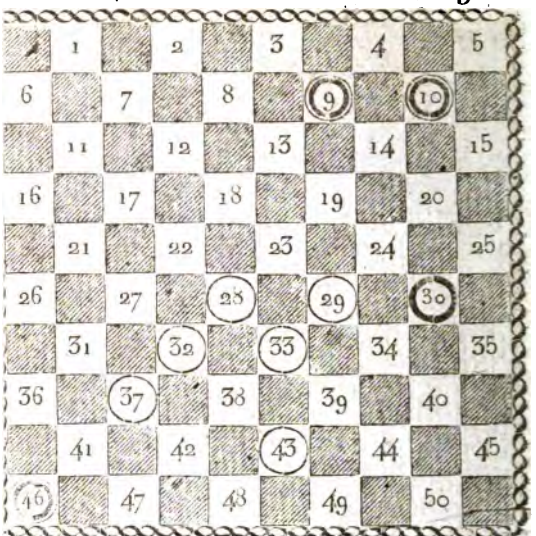
N.° 260. P. et D. 12. c. 8. et 2 D.



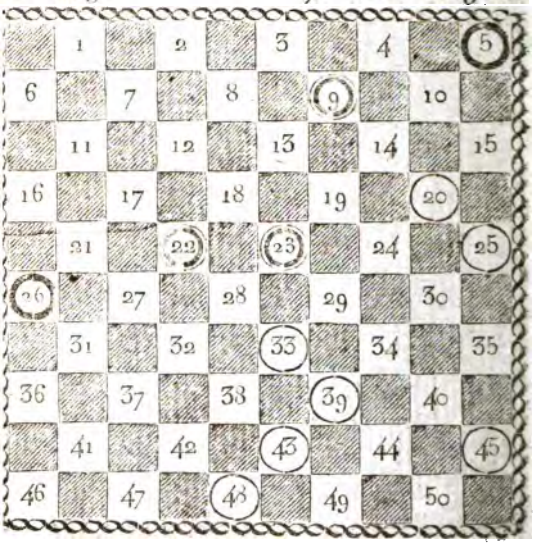
N.° 261. 14. c. 8. et 2 D.



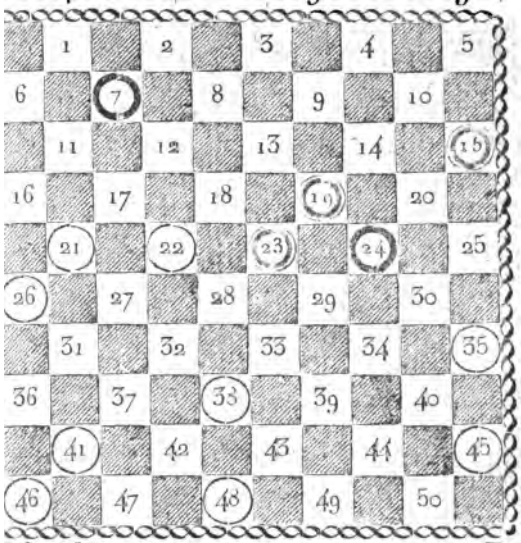
N.° 262. P. et D. 6. c. 1. et 3 D.



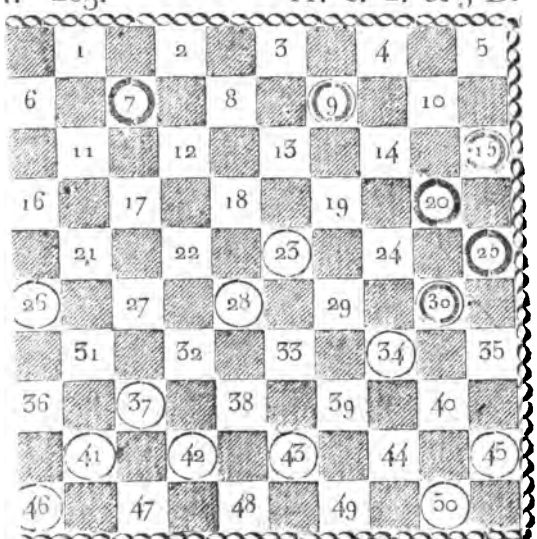
N.° 263. 7. c. 2. et 3 D.



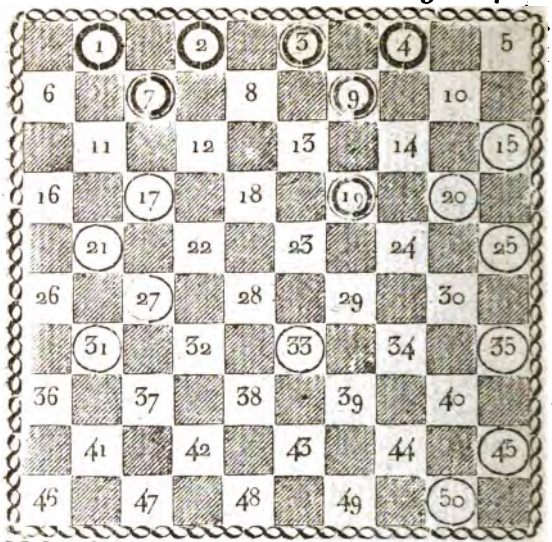
N.° 264. P. et D. 9. c. 2. et 3 D.



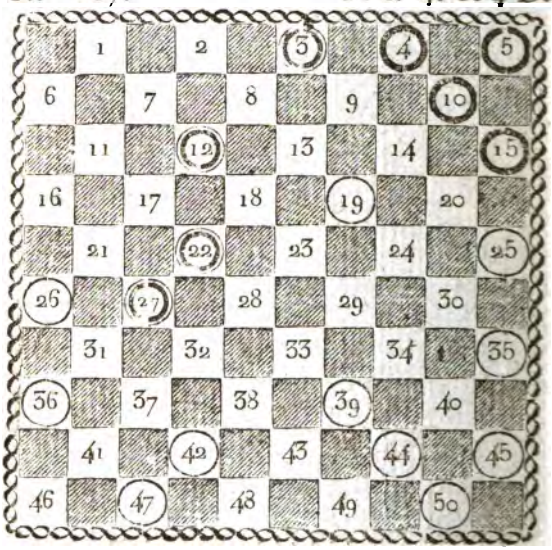
N.° 265. II. c. 2. et 3 D.



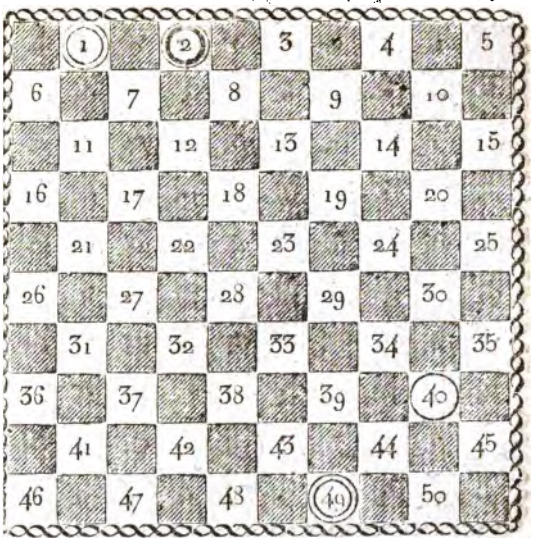
N.° 266. P. et D. 11. c. 3. et 4 D.



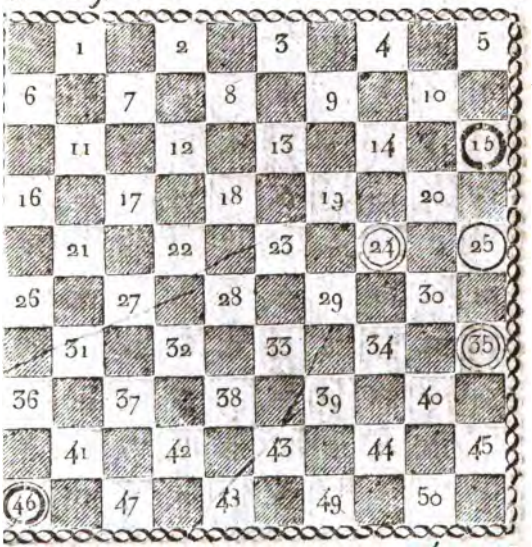
N.° 267. 11 c. 4. et 4 D.



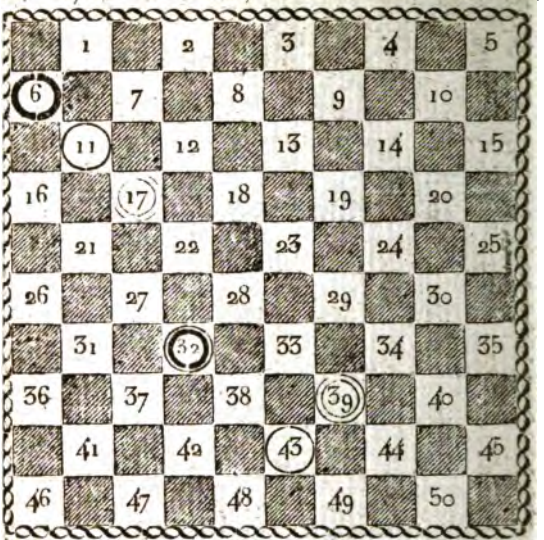
N.° 268. P. et D. 1 et 2 D. c. 1 D.



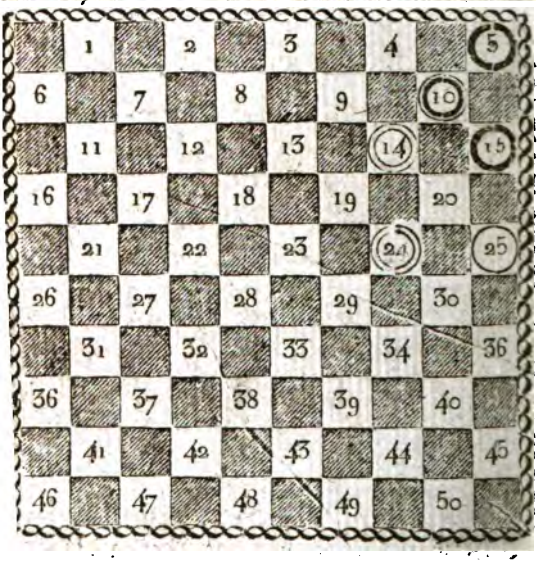
N.° 269. 1 et 2 D. c. 1 et 1 D.



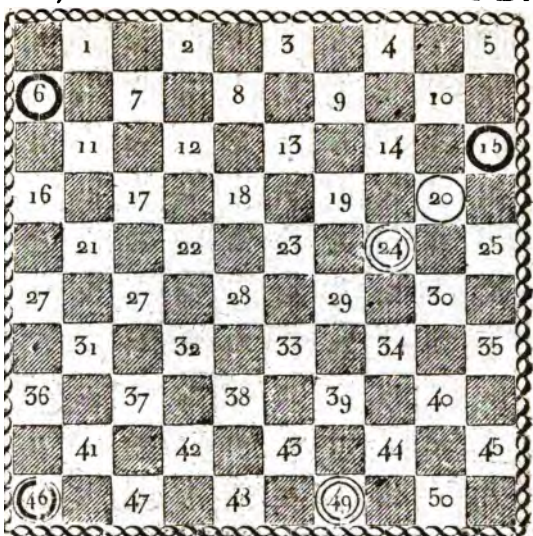
N.° 270. P. et D. 2 et 2 D. c. 1 et 1 D.



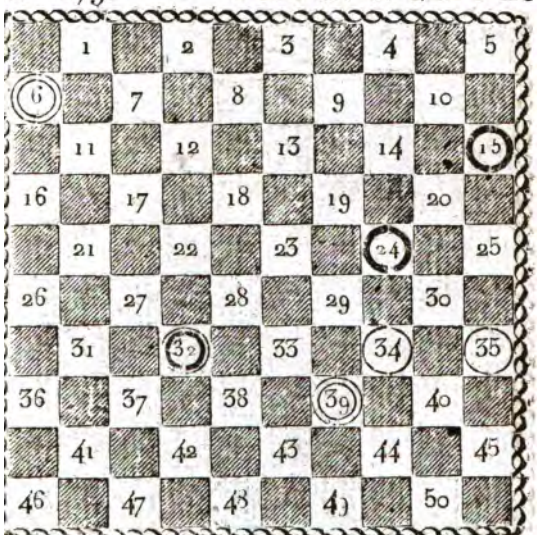
N.° 271. 1 et 2 D. c. 2 et 1 D.



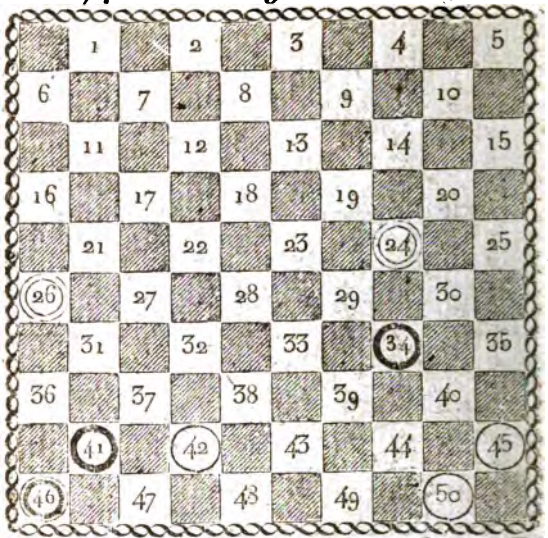
N° 272. (Rem. ou perd.) 1 et 2 D. c. 2 et 1 D.



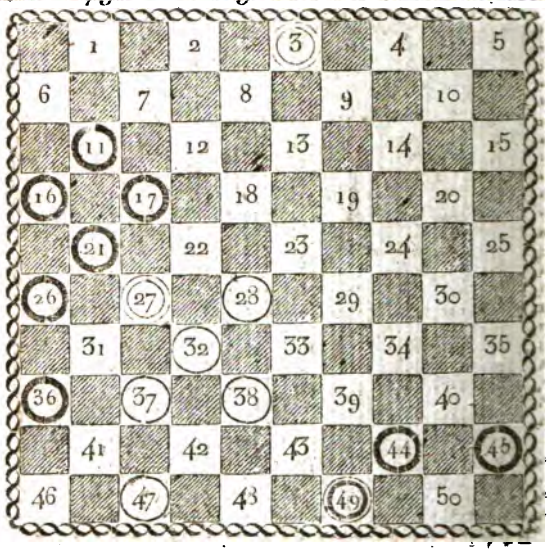
N.° 273. 2 et 2 D. c. 2 et 1 D.



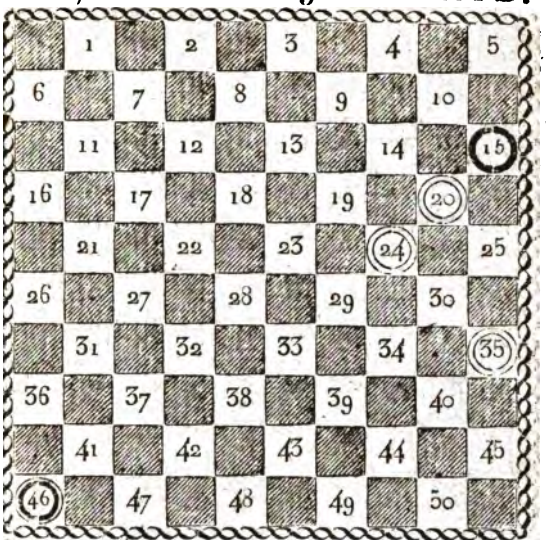
N.° 274. P. et D. 3 et 2 D. c. 2 et 1 D.



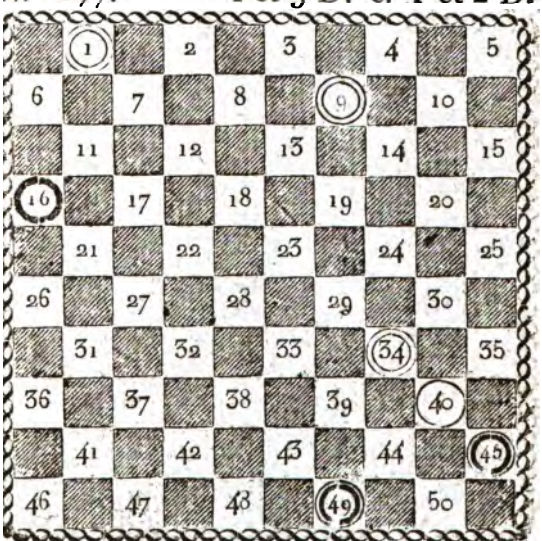
N.° 275. 5 et 2 D. c. 8 et 1 D.



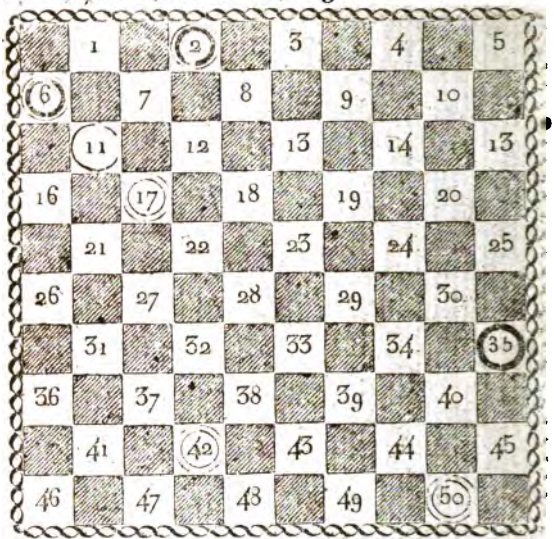
N.° 276. P. et D. 3 D. c. 1 et 1 D.



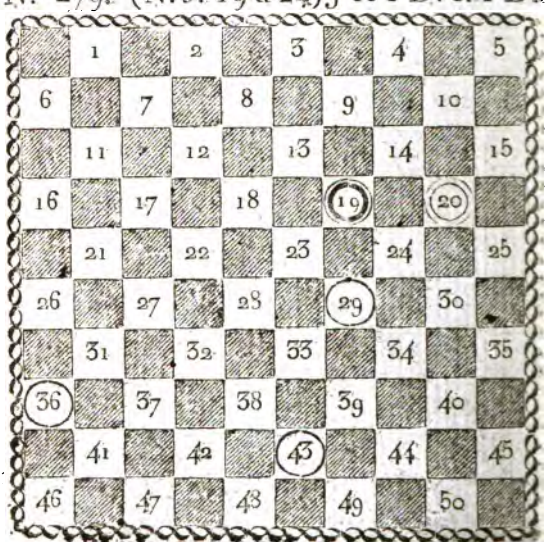
N.° 277. 1 et 3 D. c. 1 et 2 D.



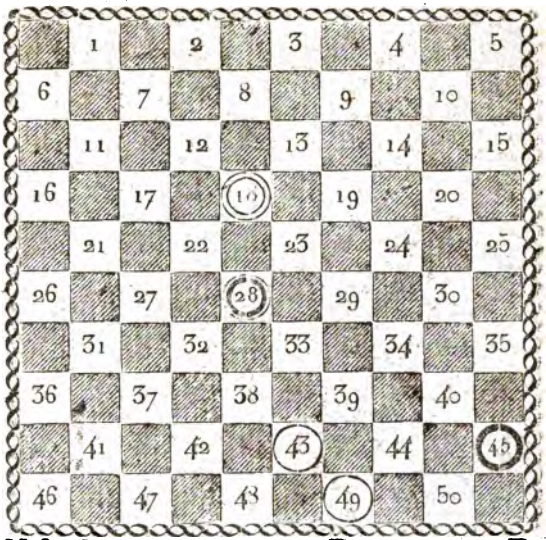
N.° 278. P. et D. 1 et 3 D. c. 1 et 2 D.



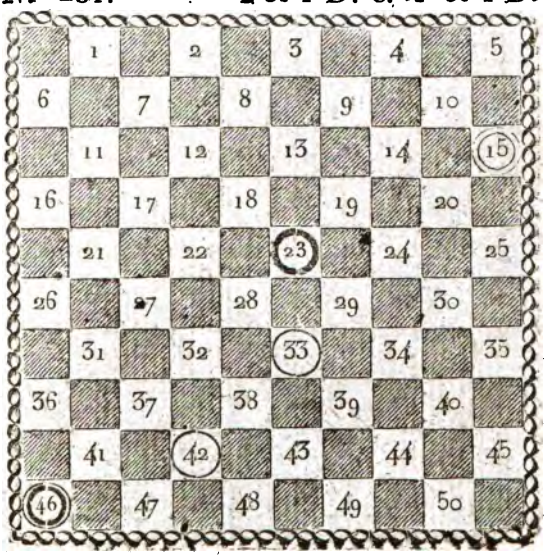
N.° 279. (N. J. 19 à 24) 3 et 1 D. c. 1 D.



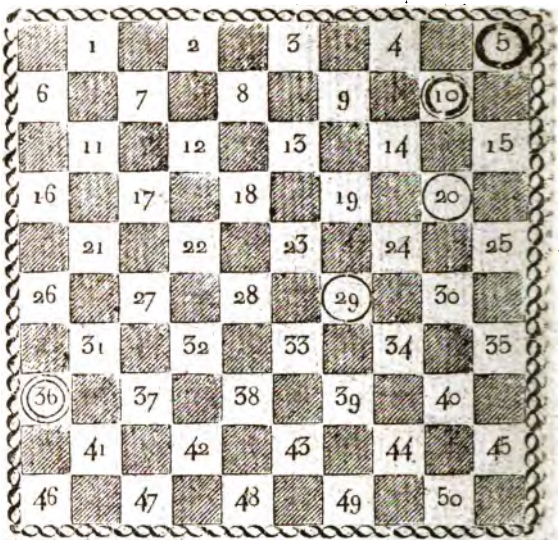
N.° 280. P. et D. 2 et 1 D. c. 1 et 1 D.



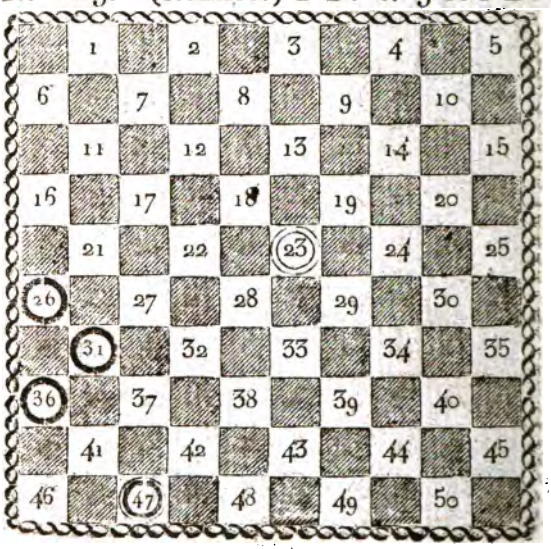
N.° 281. 2 et 1 D. c. 1 et 1 D.



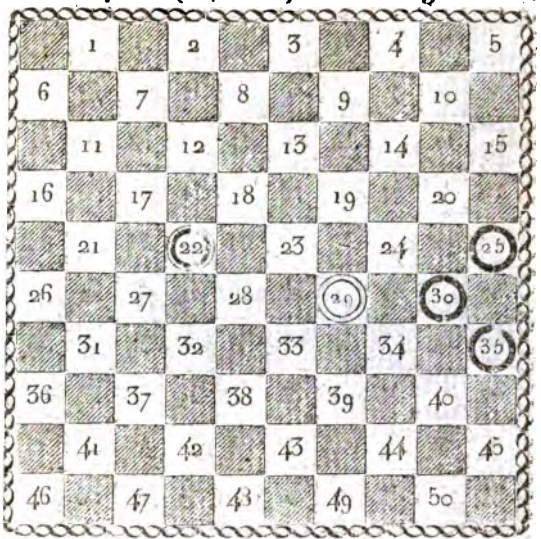
N.° 282. P. et D. 2 et 1 D. c. 1 et 1 D.



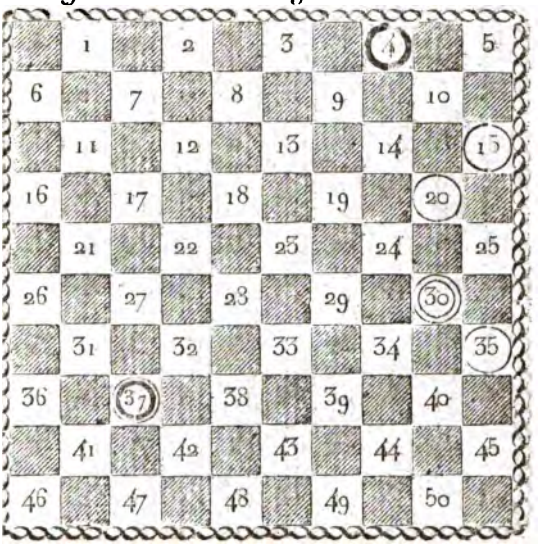
N.° 283. (Remise.) 1 D. c. 3 et 1 D.



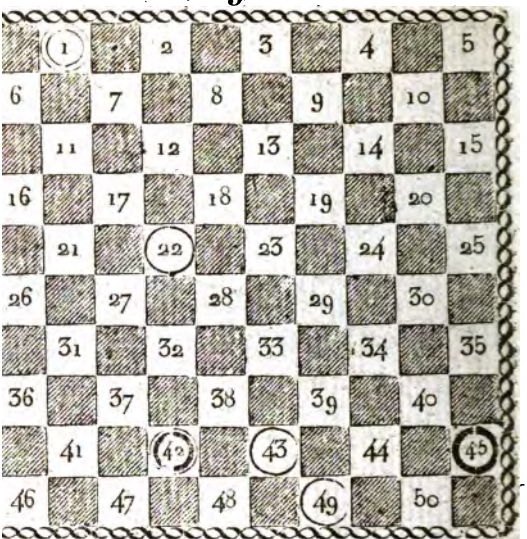
N.° 284. (Remise) 1 D. c. 3 et 1 D.



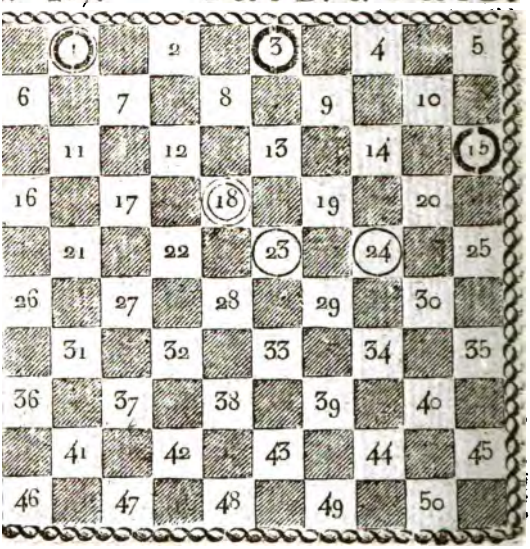
N 285. (P. R. ou perd. N. J.) 3 et 1 D. c. 1 et 1 D.



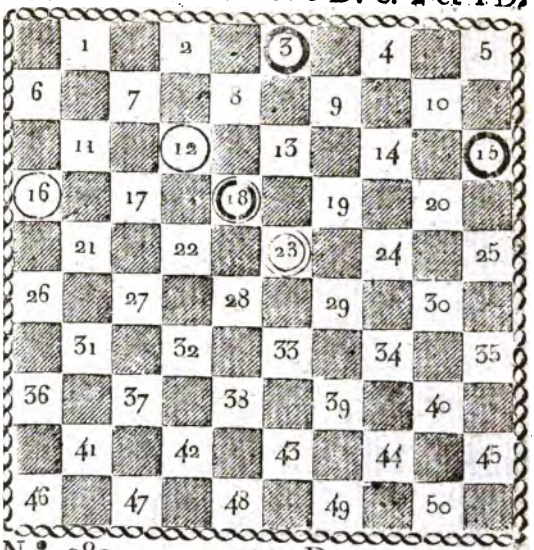
N.° 286. P. et D. 3 et 1 D. c. 1 et 1 D.



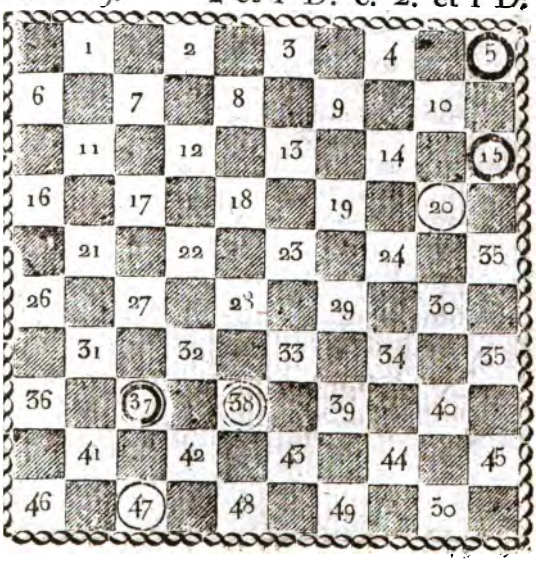
N.° 287. 2 et 1 D. c. 2 et 1 D.

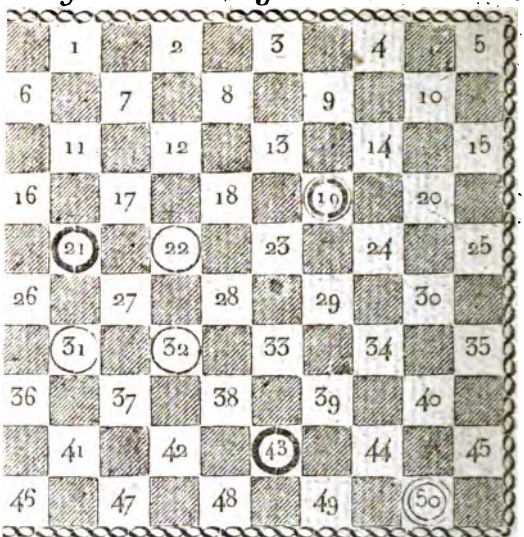


N.° 288. P. et D. 2 et 1 D. c. 2 et 1 D.

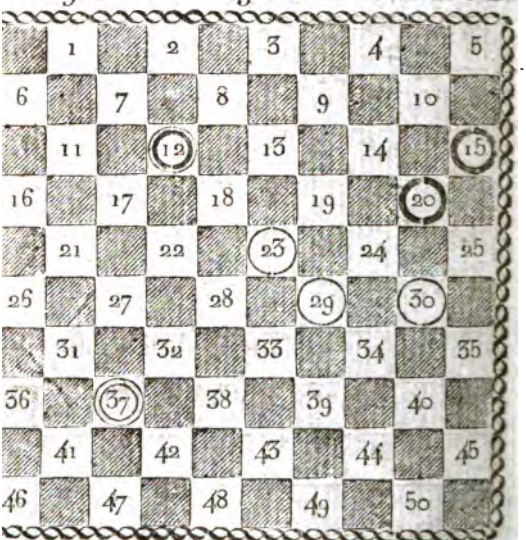


N.° 289. 2 et 1 D. c. 2. et 1 D.

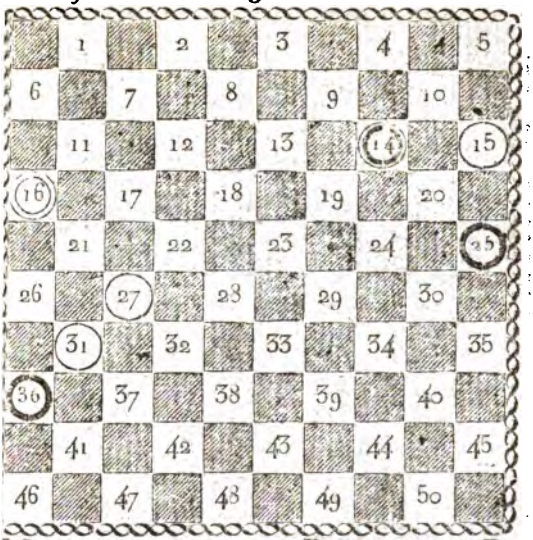




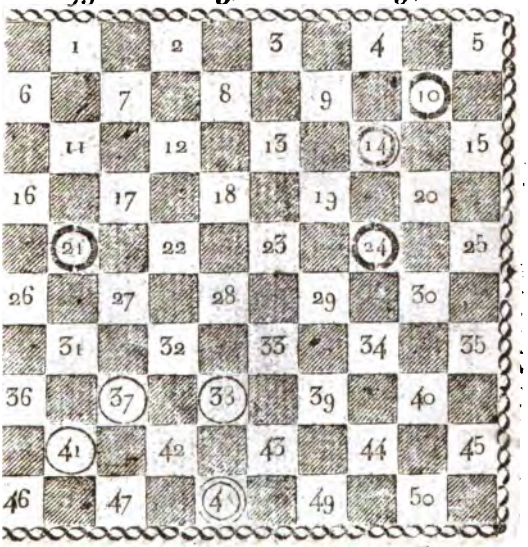
291. 3 et 1 D c. 2 et 1 D.



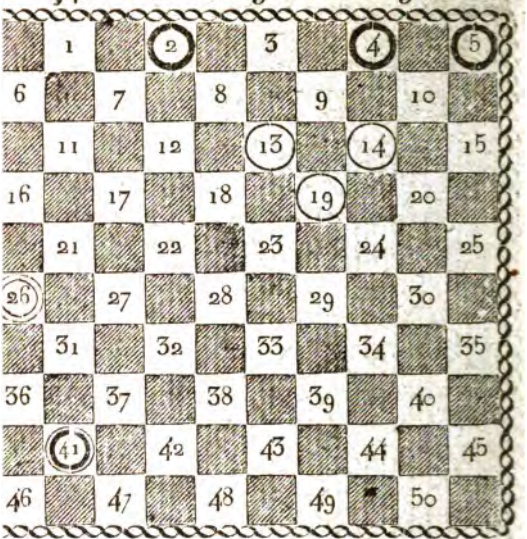
N.° 292. P. et D. 3 et 1 D. c. 2 et 1 D.



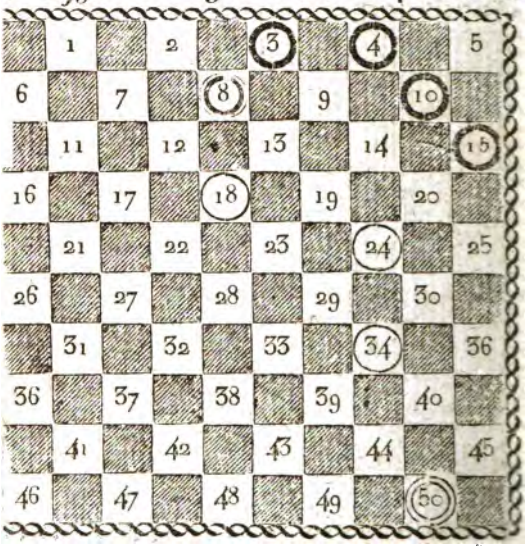
N.° 293. 3 et 1 D. c. 3 et 1 D.



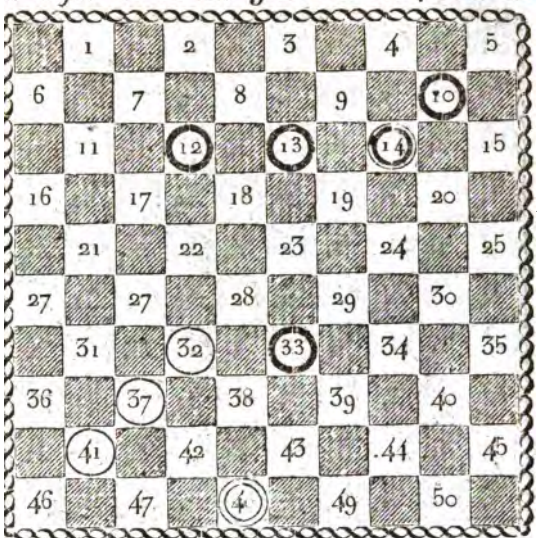
. 294. P. et D. 3 et 1 D. c. 3 et 1 D.



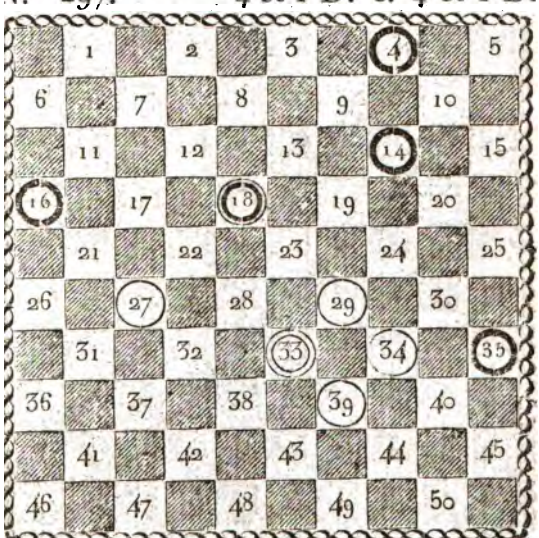
.° 295. 3 et 1 D. c. 4 et 1 D.



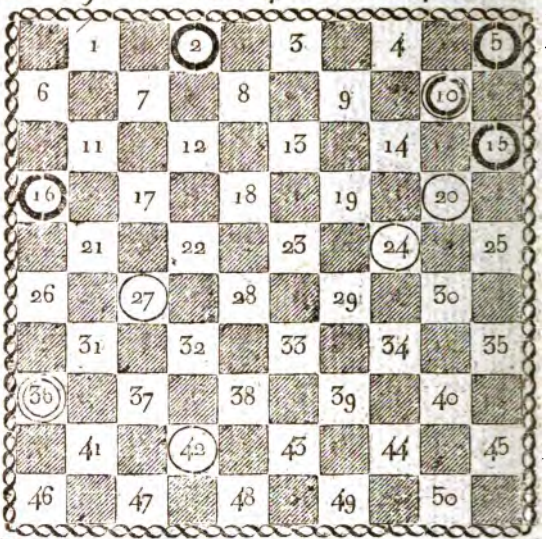
N° 296. P. et D. 3 et 1 D. c. 4 et 1 D.



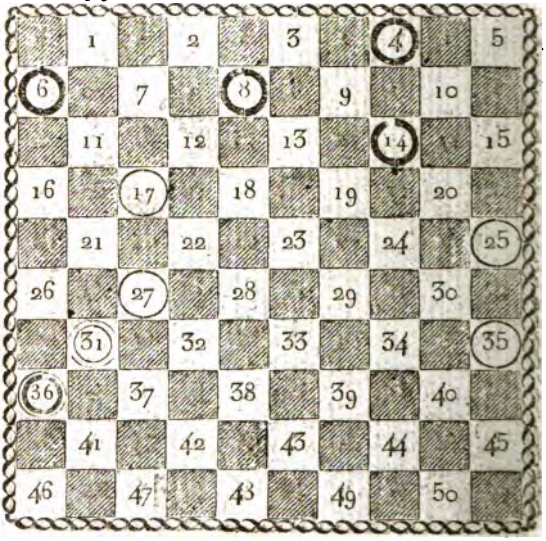
N.° 297. 4 et 1 D. c. 4 et 1 D.



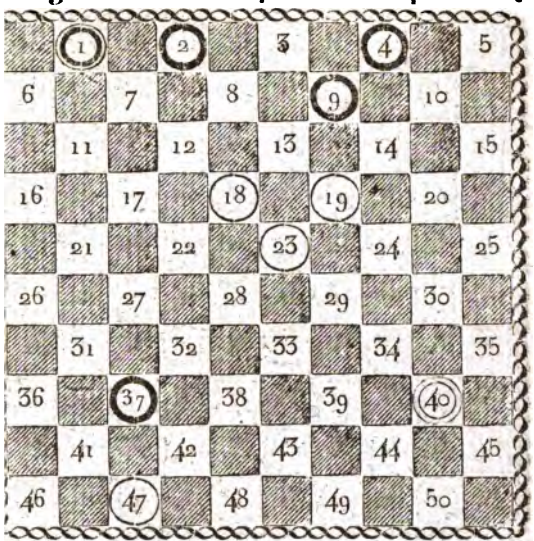
N.° 298. P. et D. 4 et 1 D. c. 4 et 1 D.



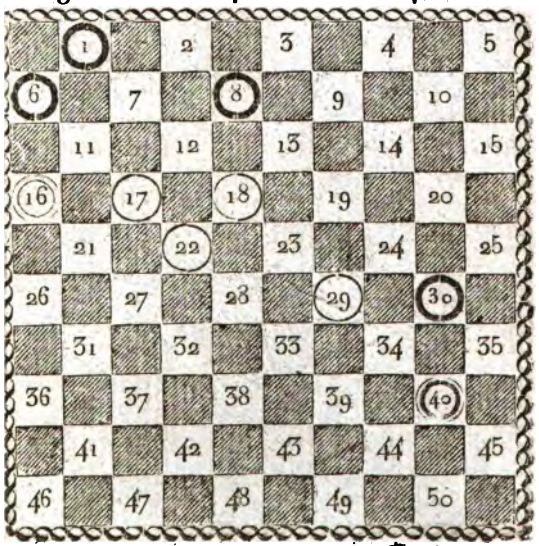
N.° 299. 4 et 1 D. c. 4 et 1 D.



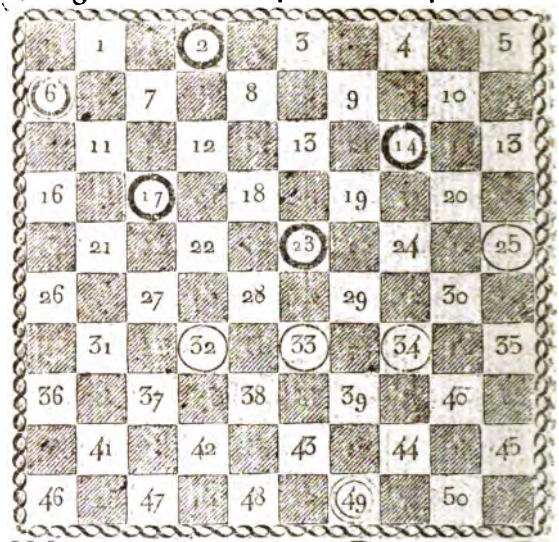
N.° 300. P. et D. 4 et 1 D. c. 4 et 1 D.



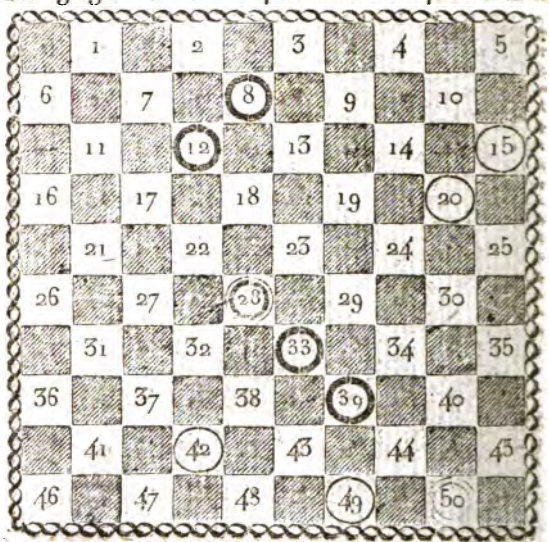
N.° 301. 4 et 1 D. c. 4 et 1 D.



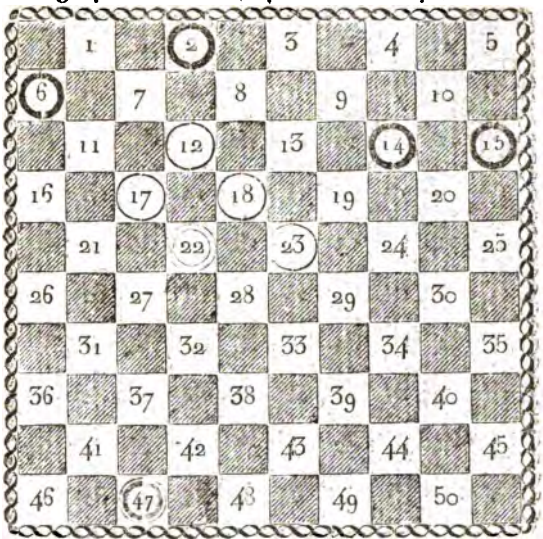
N.° 302. P. et D. 4 et 1 D. c. 4 et 1 D.



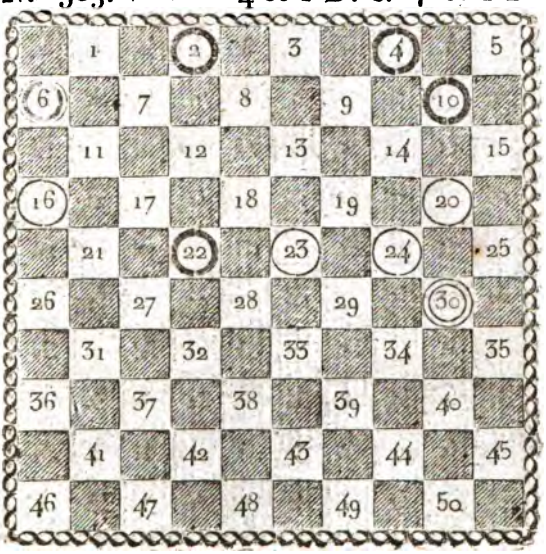
N.° 303. 4 et 1 D. c. 4 et 1 D.



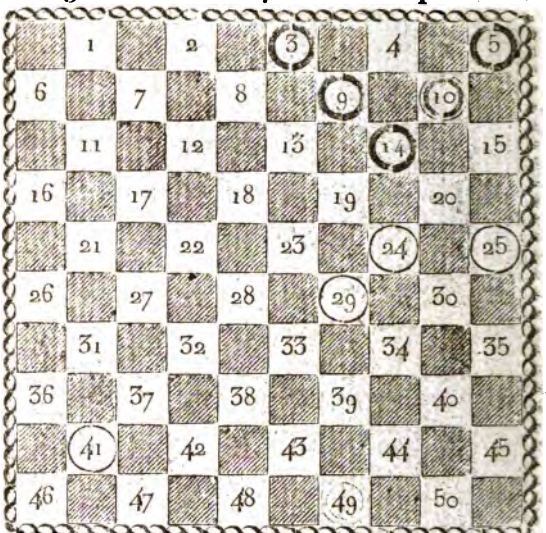
N.° 304. P. et D. 4 et 1 D. c. 4 et 1 D.



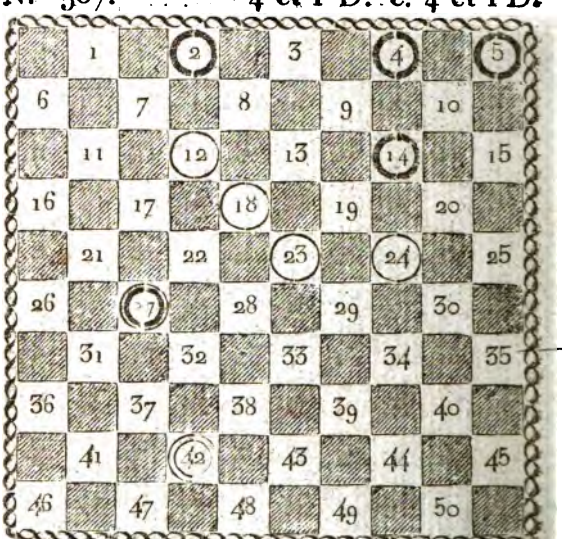
N.° 305. 4 et 1 D. c. 4 et 1 D.



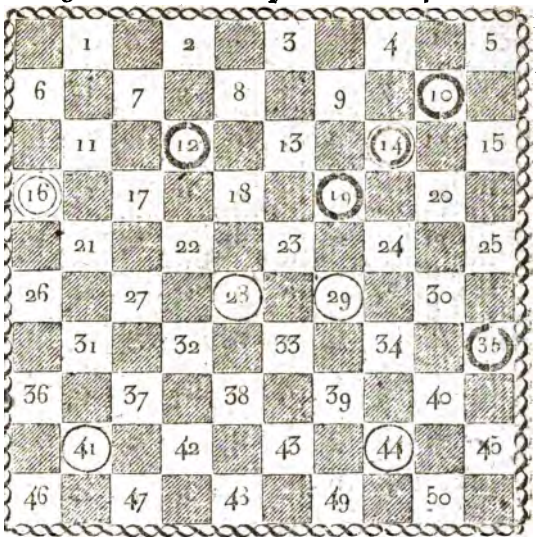
N.° 306. P. et D. 4 et 1 D. c. 4 et 1 D.



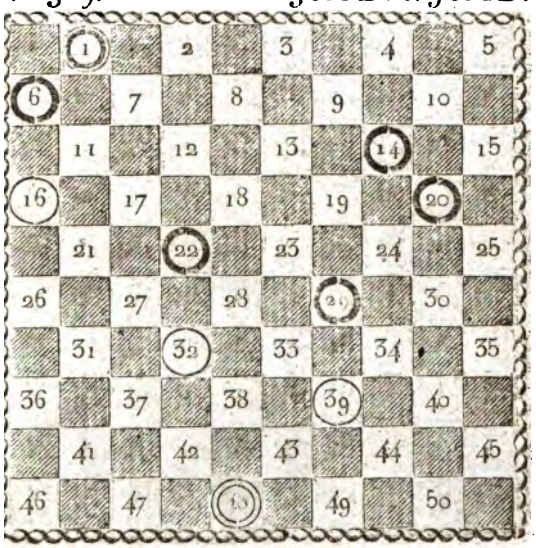
N.° 307. 4 et 1 D. c. 4 et 1 D.



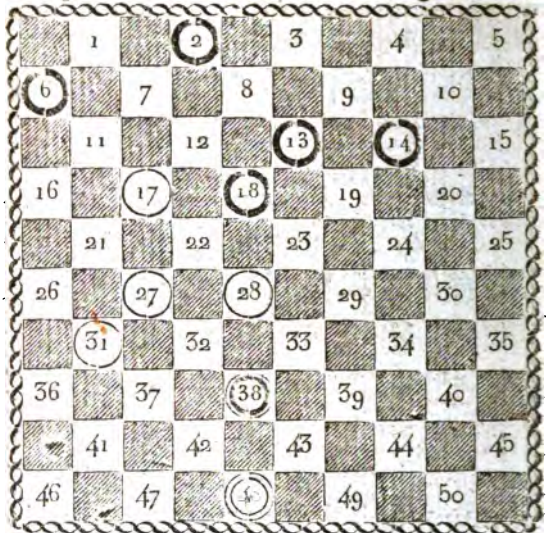
N.° 308. P. et D. 4 et 1 D. c. 4 et 1 D.



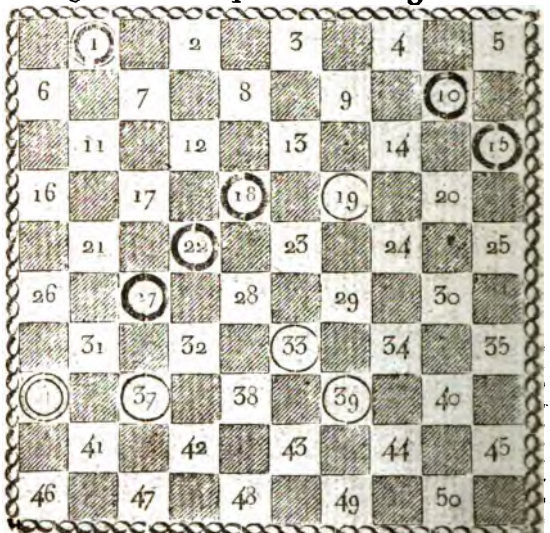
N.° 309. 3 et 1 D. c. 5 et 1 D.



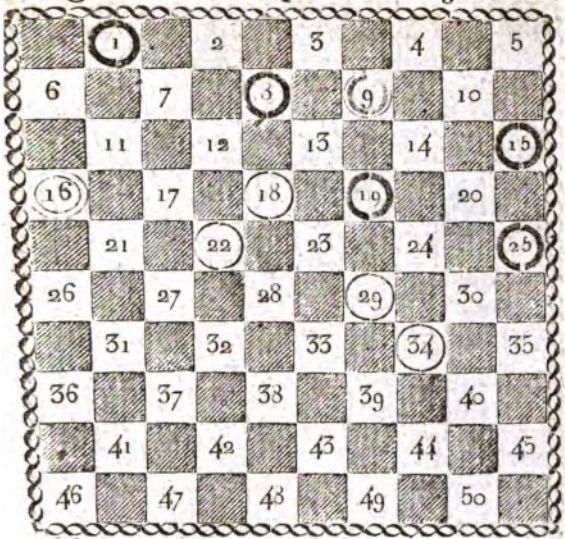
N.° 310. P. et D. 4 et 1 D. c. 5 et 1 D.



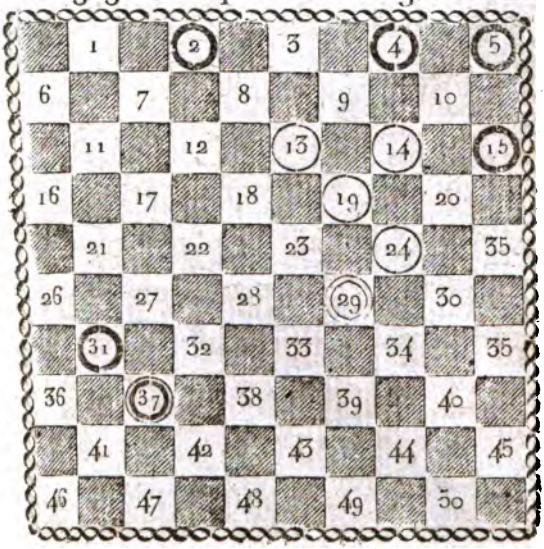
N.° 311. 4 et 1 D. c. 5 et 1 D.



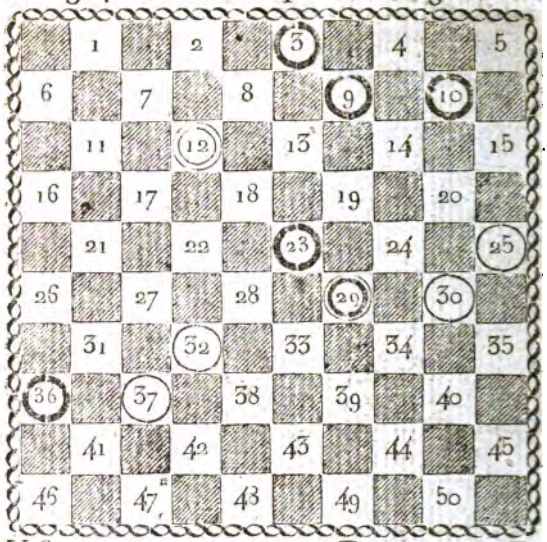
N.° 312. P. et D. 4 et 1 D. c. 5 et 1 D.



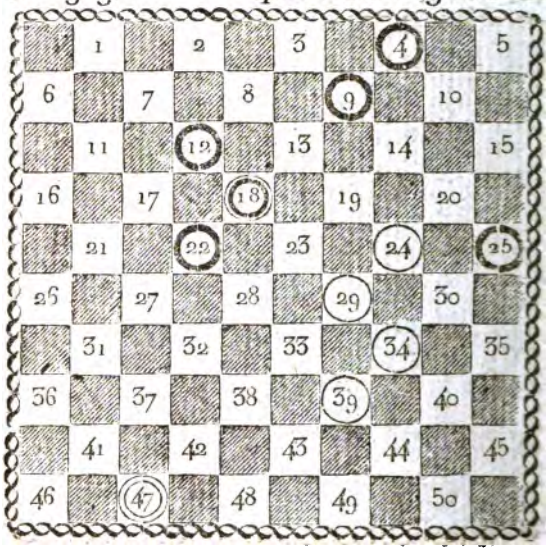
N.° 313. 4 et 1 D. c. 5. et 1 D.



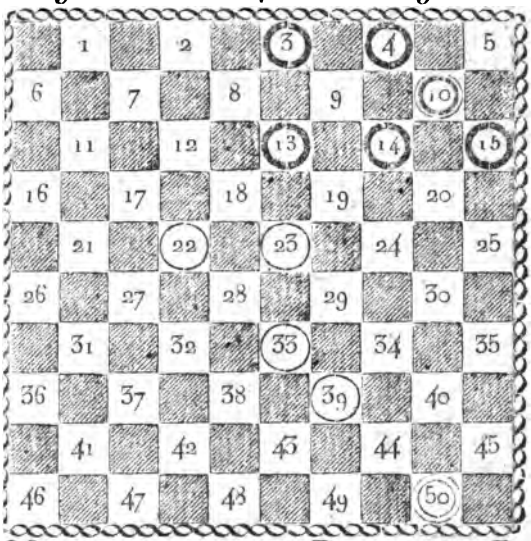
N.° 314. P. et D. 4 et 1 D. c. 5 et 1 D.



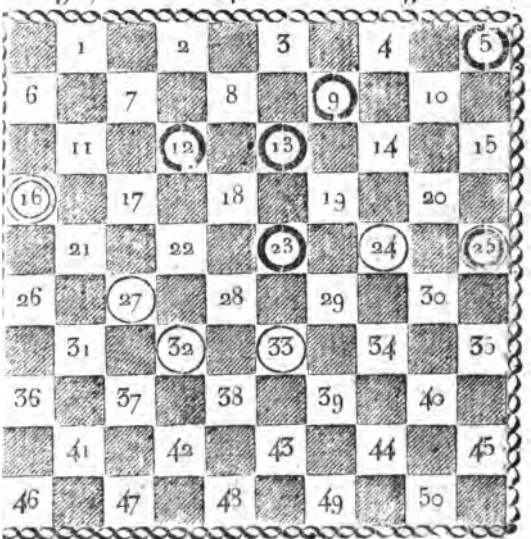
N.° 315. 4 et 1 D. c. 5 et 1 D.



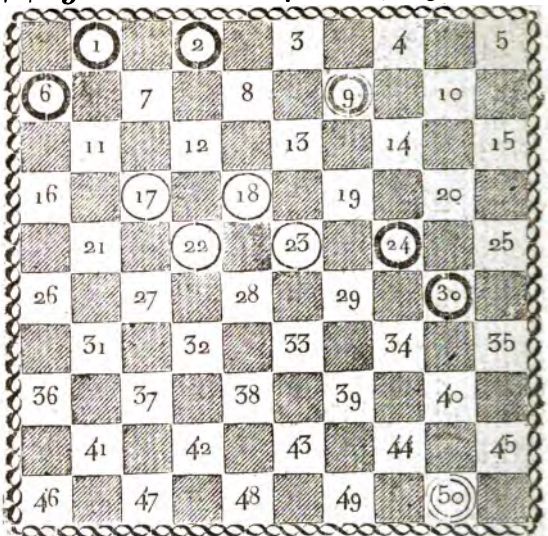
N.° 316. P. et D. 4 et 1 D. c. 5 et 1 D.



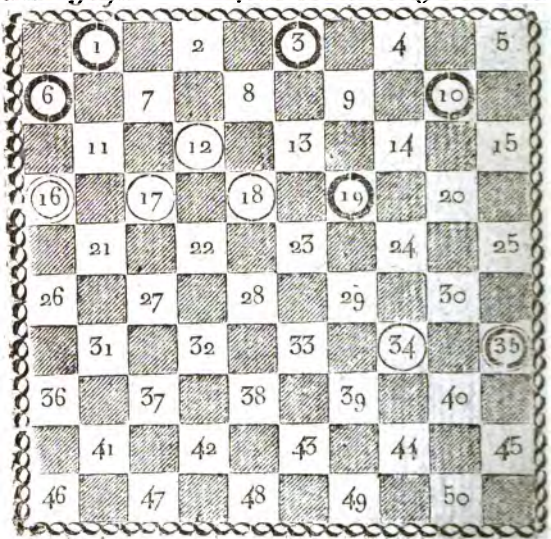
N.° 317. 4 et 1 D. c. 5 et 1 D.



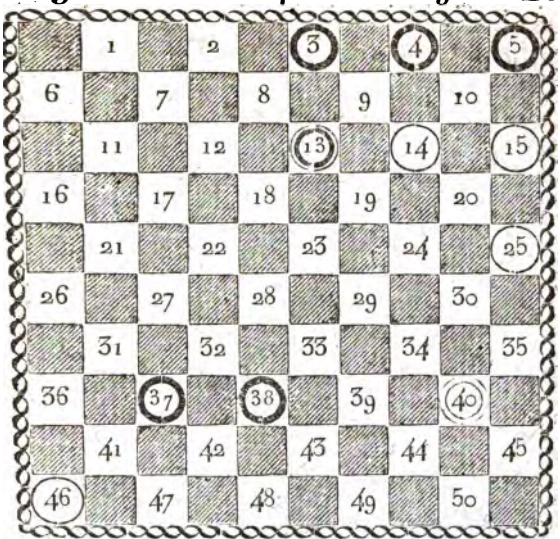
N.º 318. P. et D. 4 et 1 D. c. 5 et 1 D.



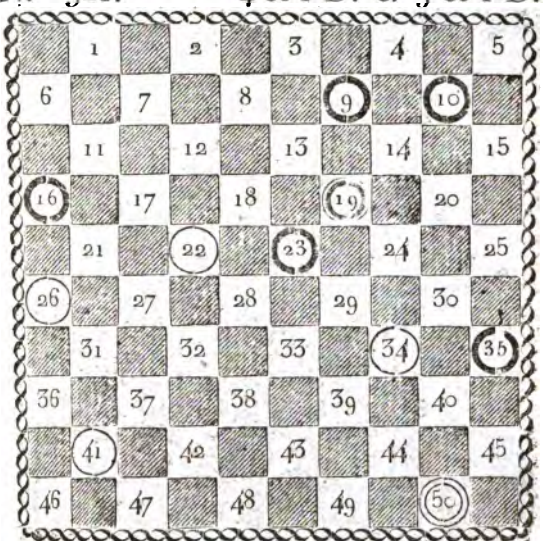
N.º 319. 4 et 1 D. c. 5 et 1 D.



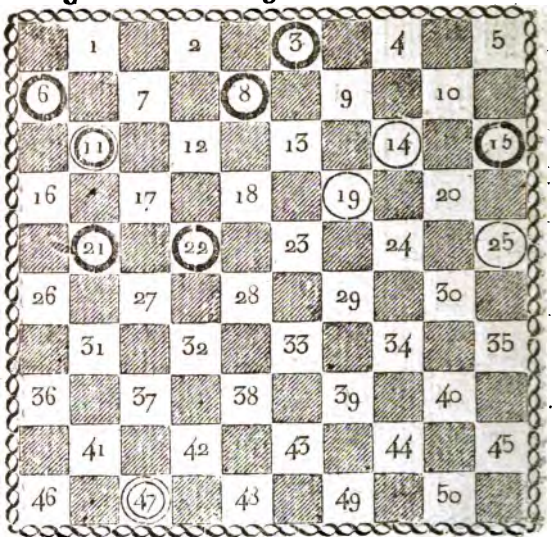
N.° 320. P. et D. 4 et 1 D. c. 5 et 1 D.



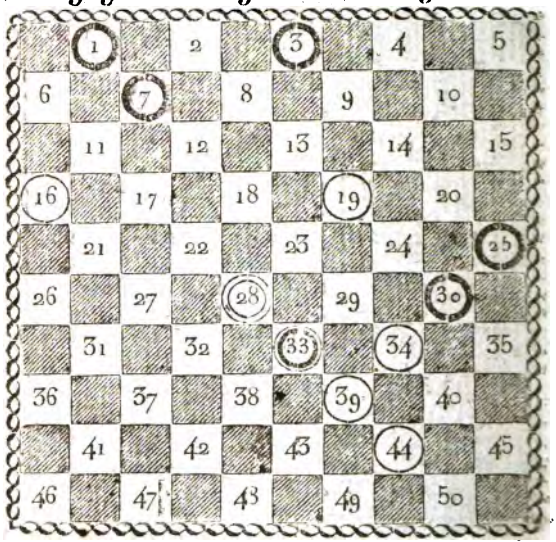
N.° 321. 4 et 1 D. c. 5 et 1 D.



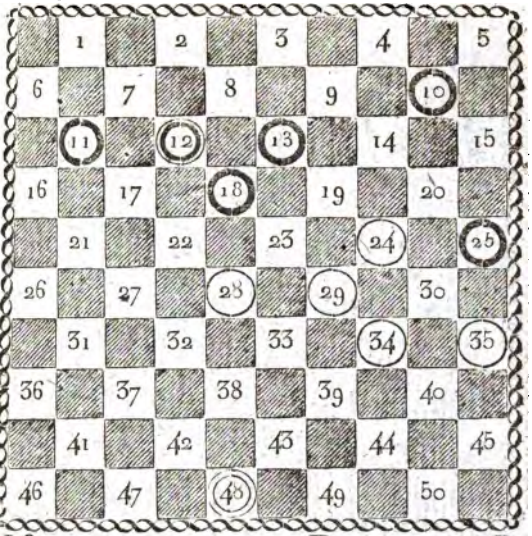
N.° 322. P. et D. 3 et 1 D. c. 6 et 1 D.



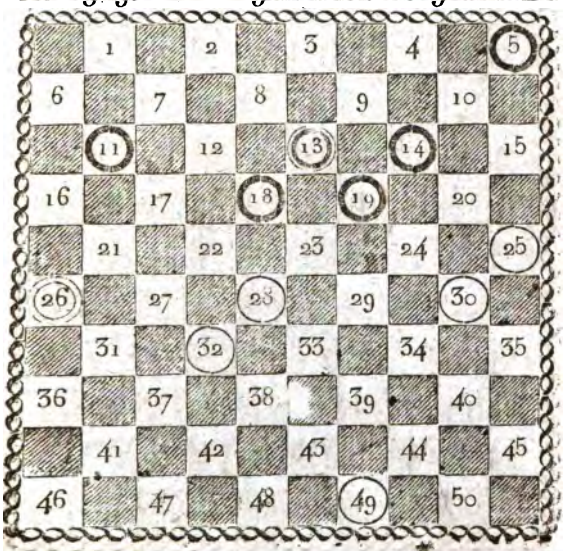
N.° 323. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



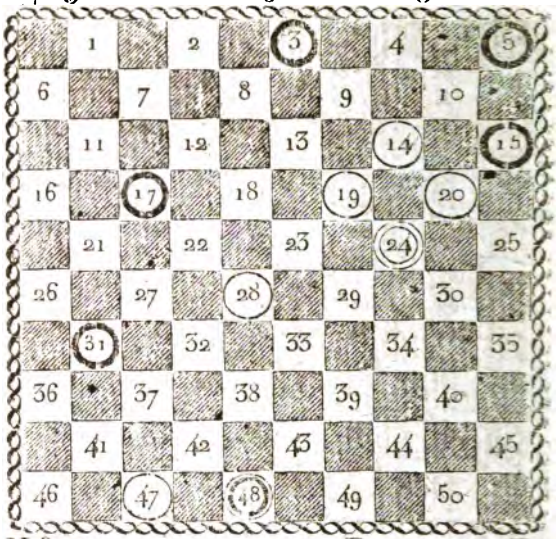
N.° 324. P. et D. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



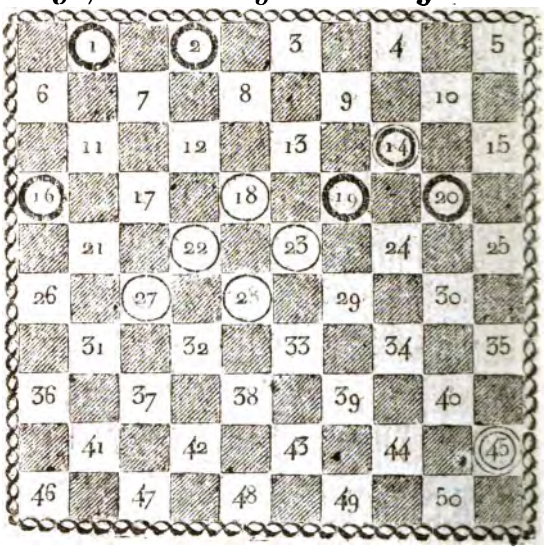
N.° 325. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



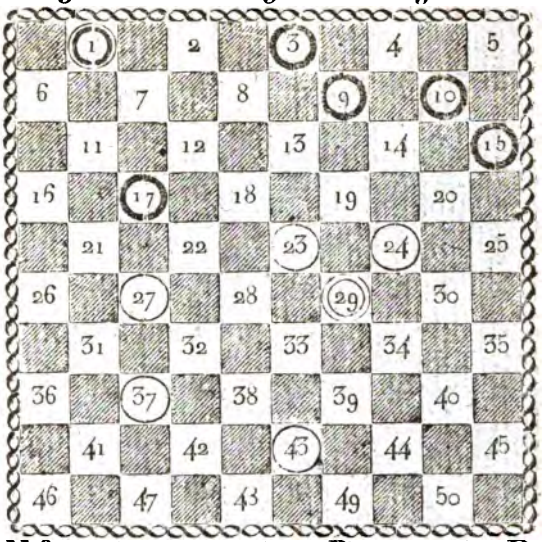
N.° 326. P. et D. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



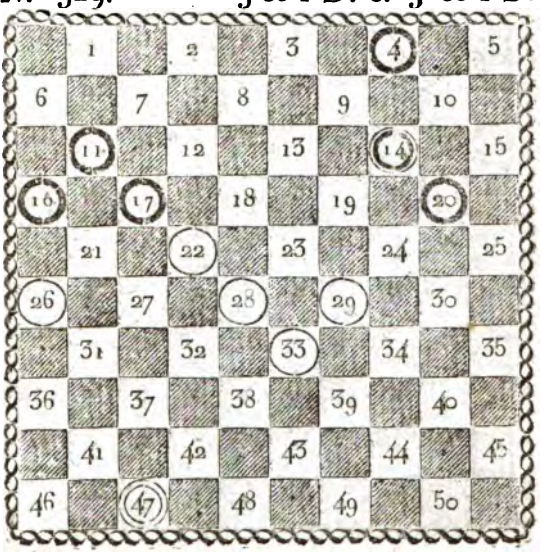
N.° 327. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



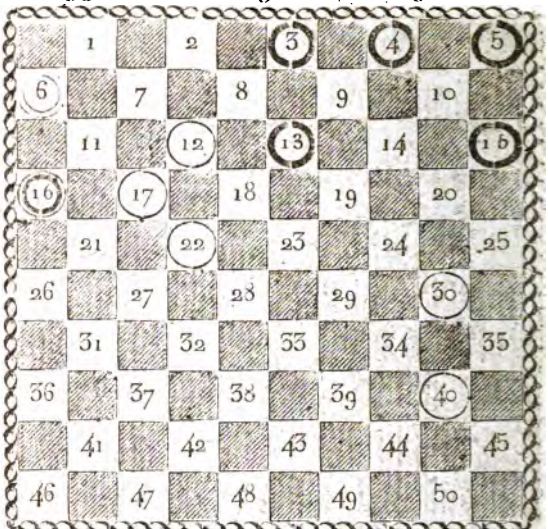
N.° 328. P. et D. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



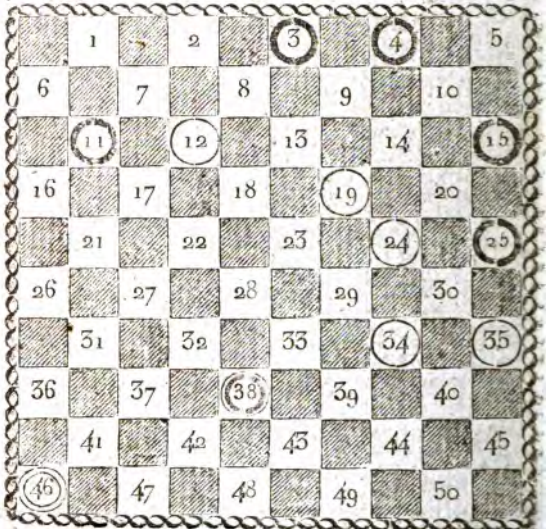
N.° 329. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



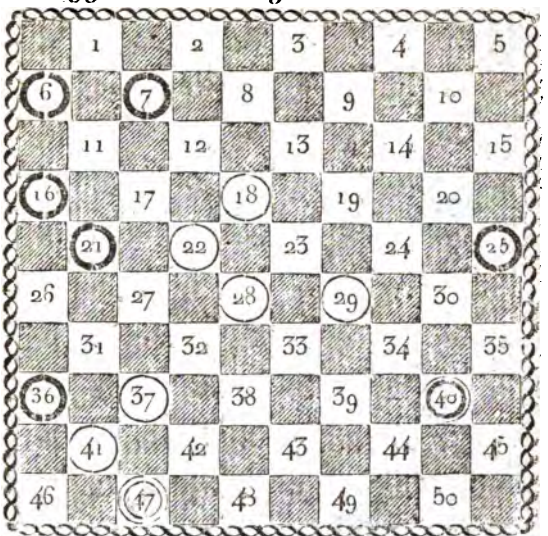
N.° 330. P. et D. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



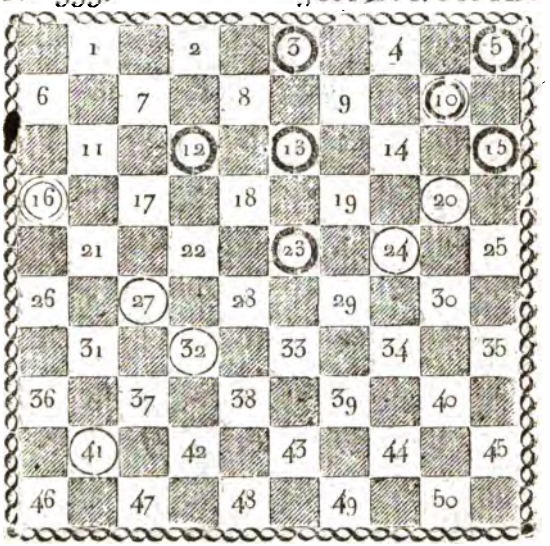
N.° 331. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



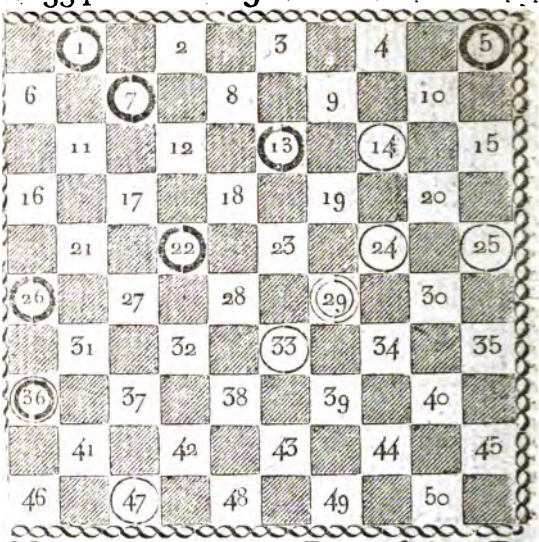
N.° 332. P. et D. 5 et 1 D. c. 6 et 1 D.



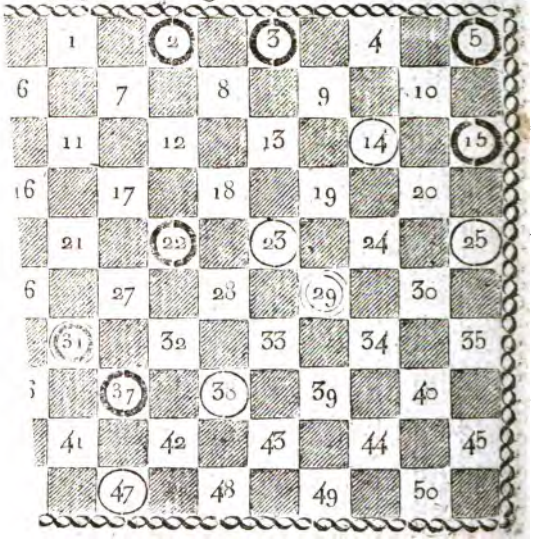
N.° 333. 5 et 1 D. c. 6 et 1 D.



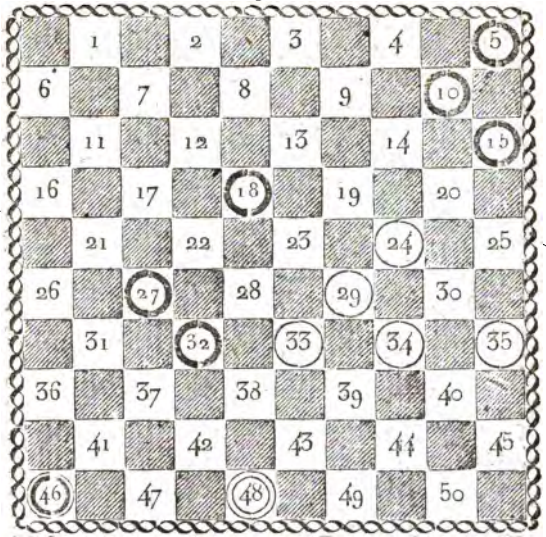
N.° 334. P. et D. 5 et 1 D. c. 6 et 1 D.



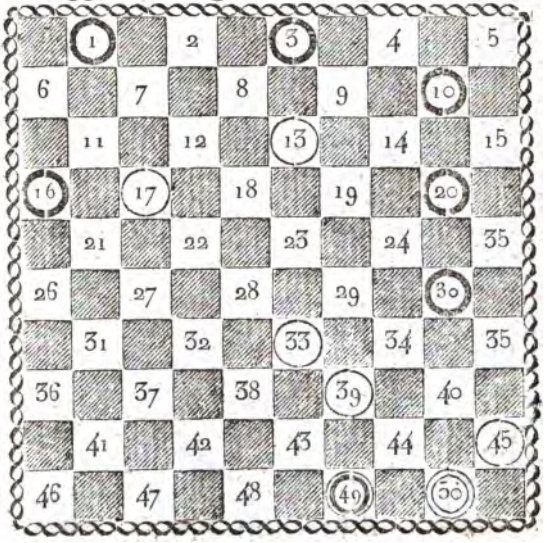
N.° 335. 5 et 1 D. c. 6 et 1 D.



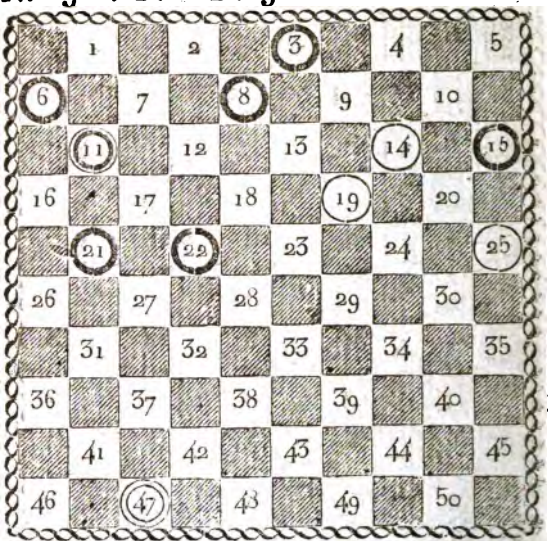
N.° 336. P. et D. 5 et 1 D. c. 6 et 1 D.



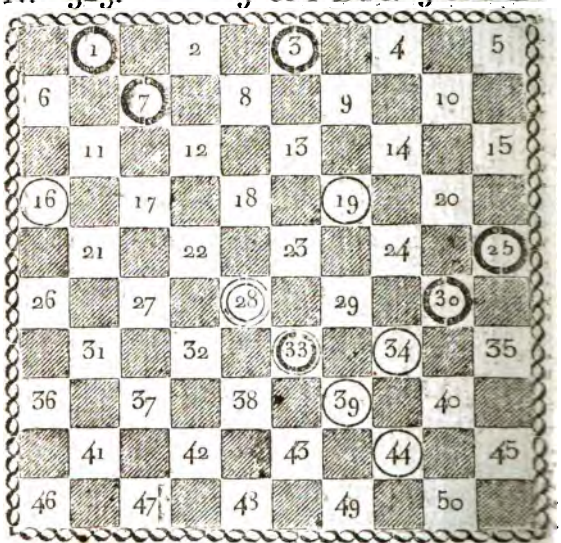
N.° 337. 5 et 1 D. c. 6. et 1 D.



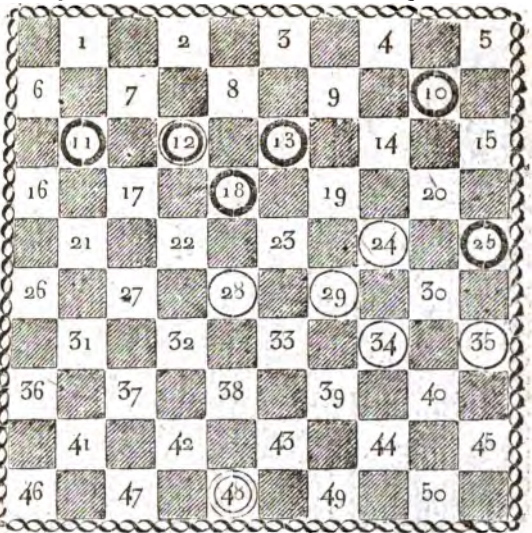
N.° 322. P. et D. 3 et 1 D. c. 6 et 1 D.



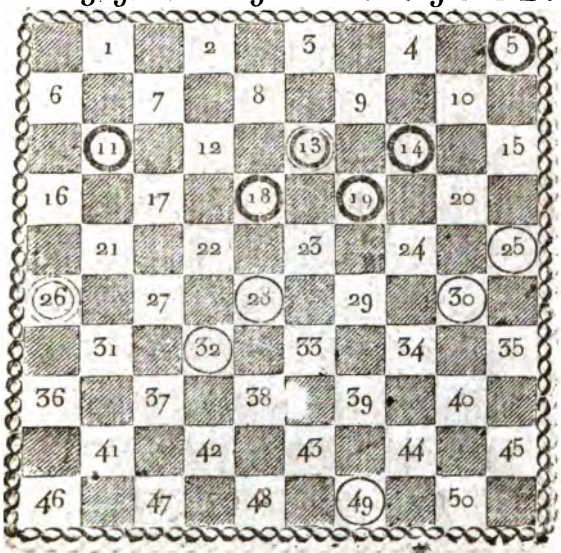
N.° 323. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



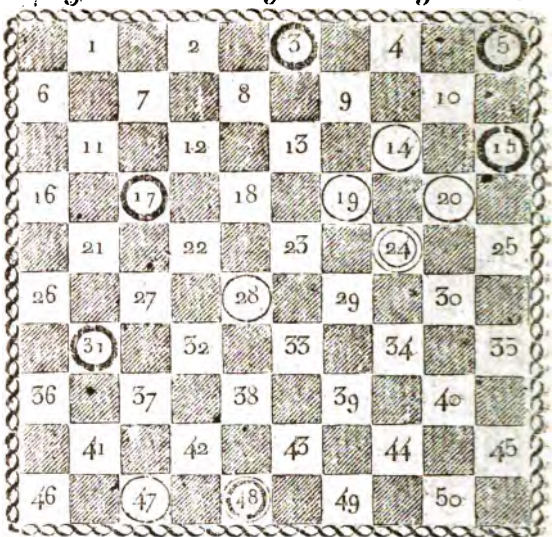
N.° 324. P. et D. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



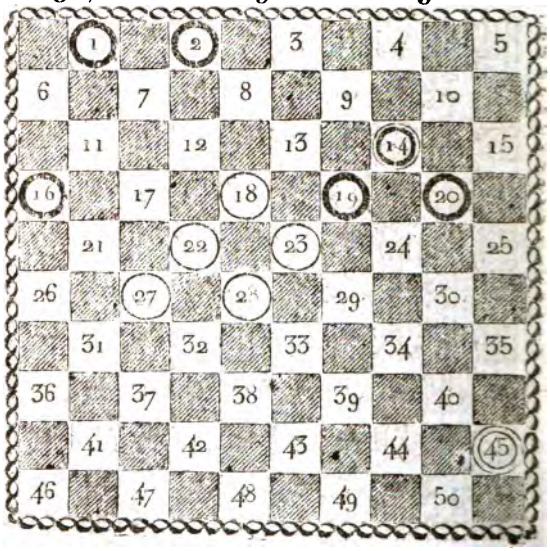
N.° 325. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



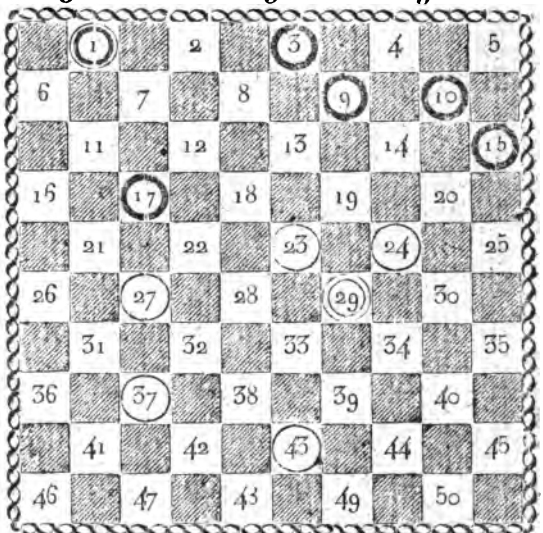
N.° 326. P. et D. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



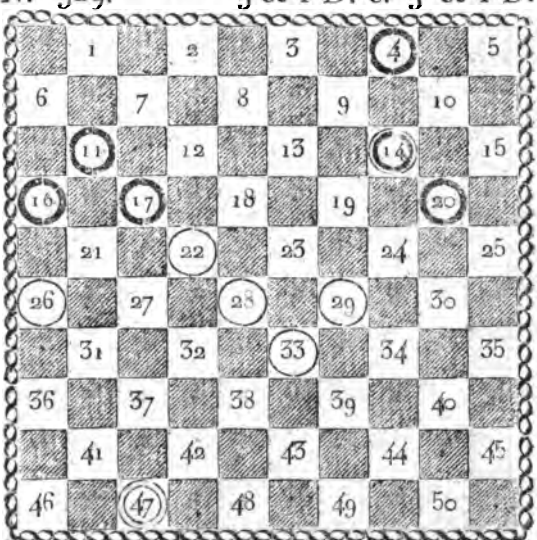
N.° 327. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



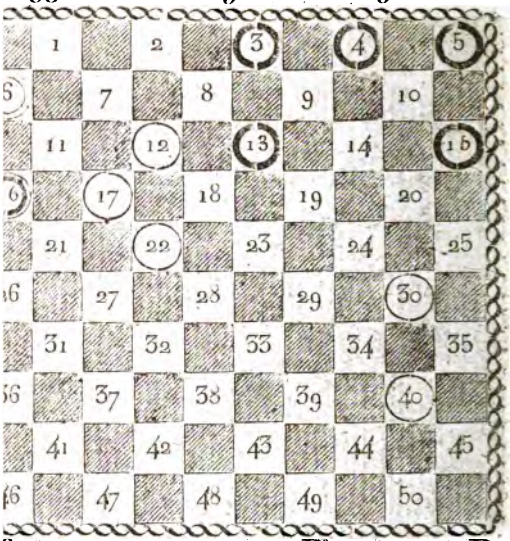
N.° 328. P. et D. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



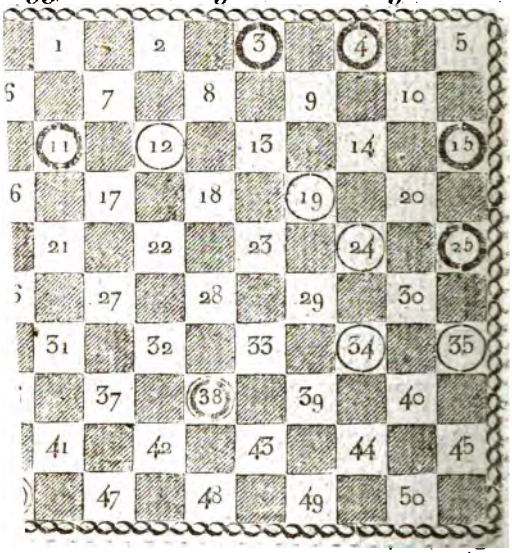
N.° 329. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



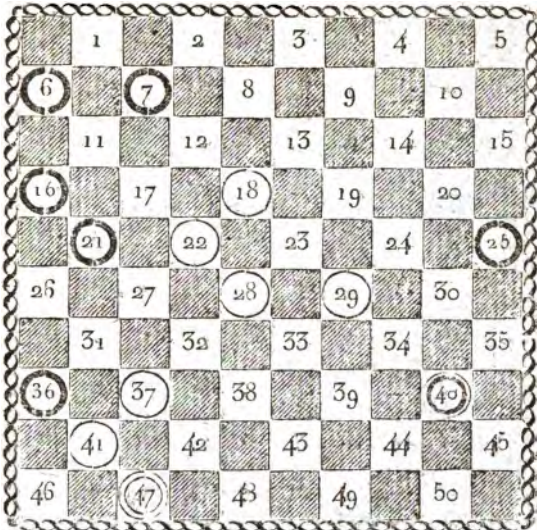
330. P. et D. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



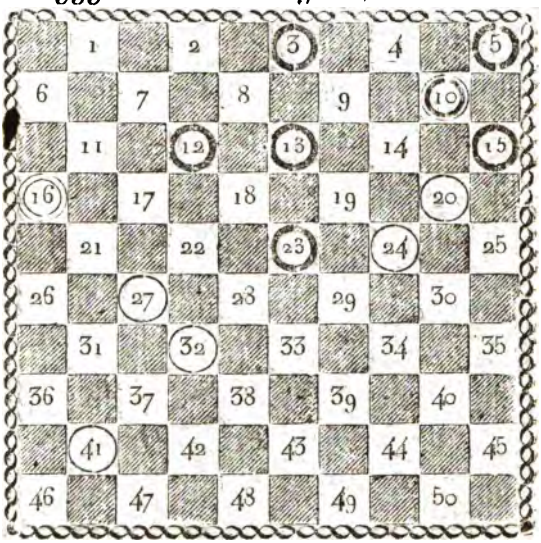
331. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



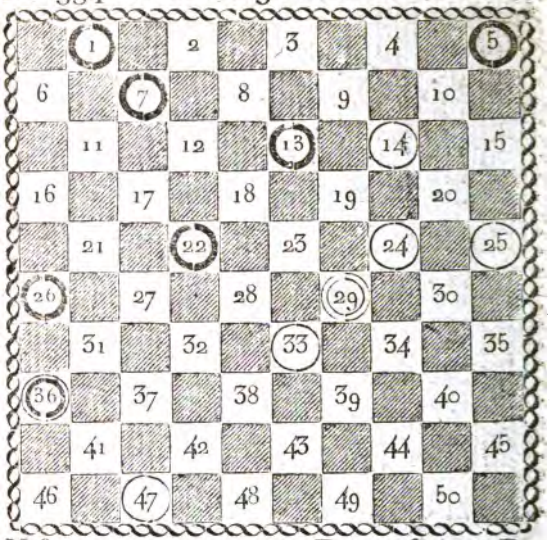
N.° 332. P. et D. 5 et 1 D. c. 6 et 1 D.



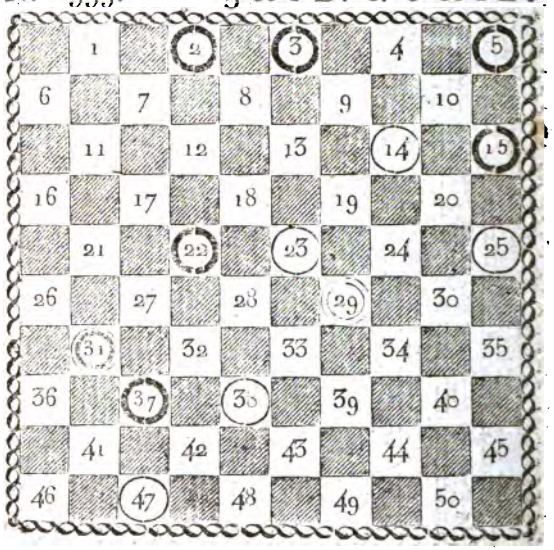
N.° 333. 5 et 1 D. c. 6 et 1 D.



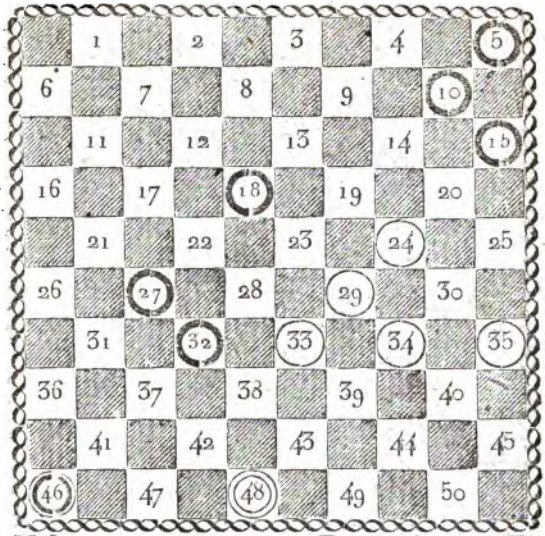
N.° 334. P. et D. 5 et 1 D. c. 6 et 1 D.



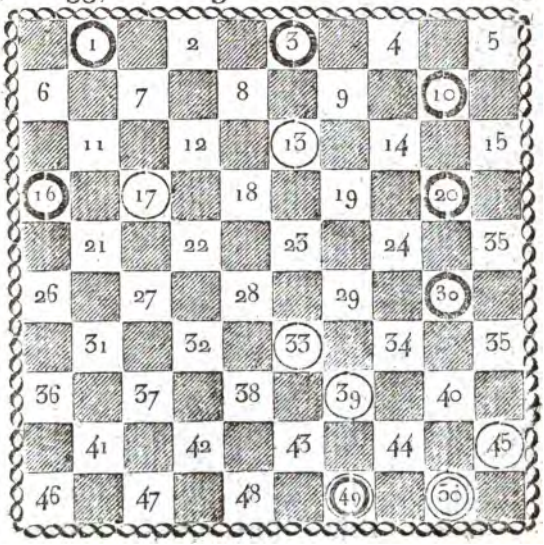
N.° 335. 5 et 1 D. c. 6 et 1 D.



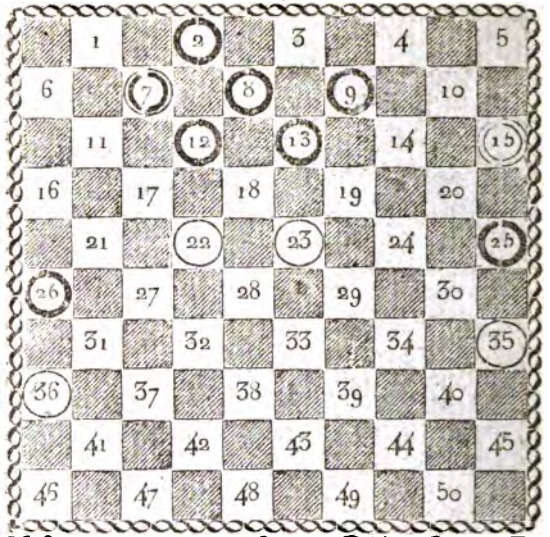
N.° 336. P. et D. 5 et 1 D. c. 6 et 1 D.



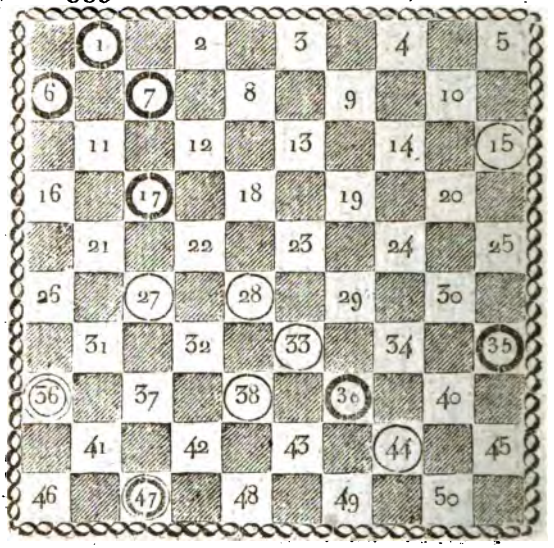
N.° 337. 5 et 1 D. c. 6. et 1 D.



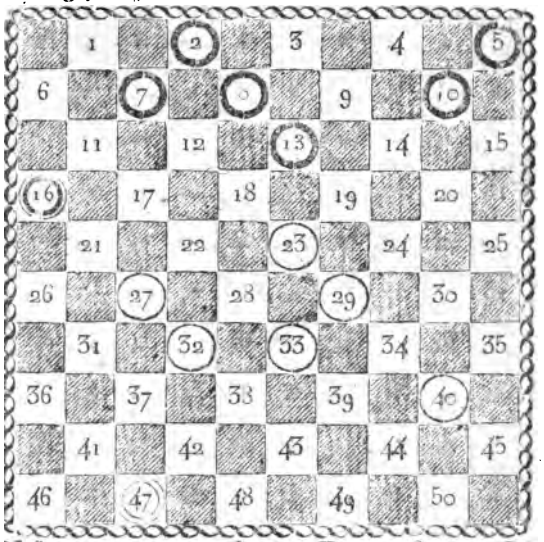
N.° 338. P. et D. 4 et 1 D. c. 7 et 1 D.



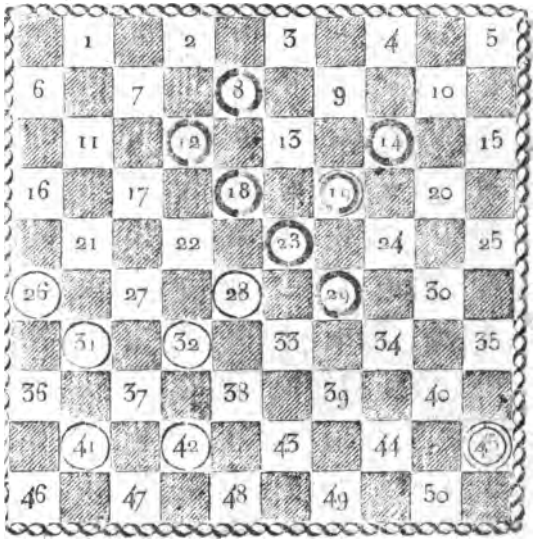
N.° 339. 6 et 1 D. c. 6 et 1 D.



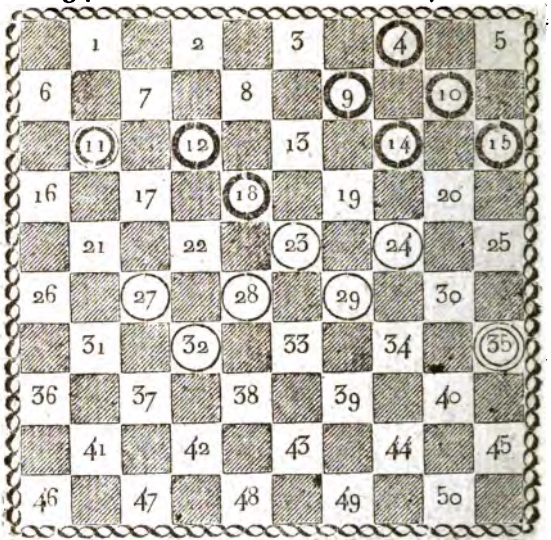
N.° 340. P. et D. 6 et 1 D. c. 6 et 1 D.



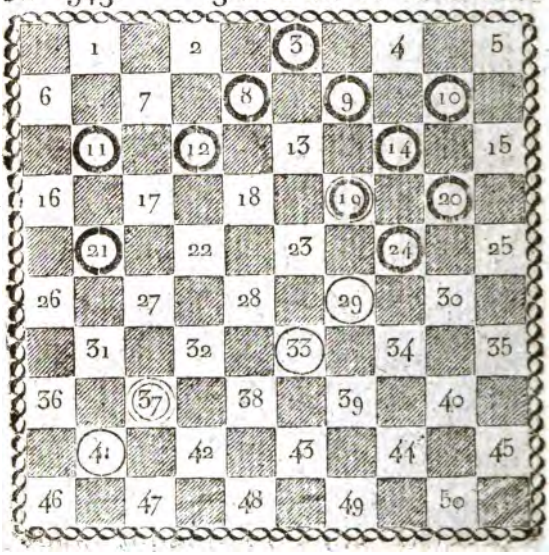
N.° 341. 6 et 1 D. c. 6 et 1 D.



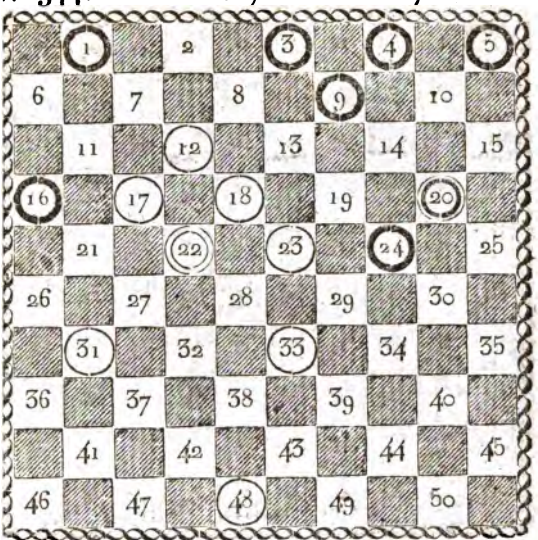
N.° 342. P. et D. 6 et 1 D. c. 7 et 1 D.



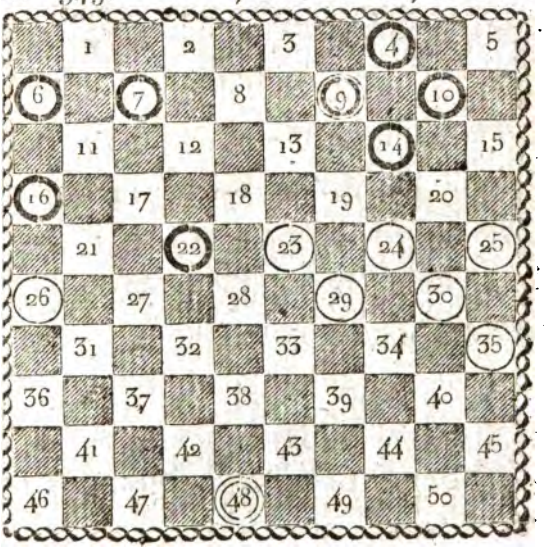
N.° 343. 3 et 1 D. c. 10 et 1 D.



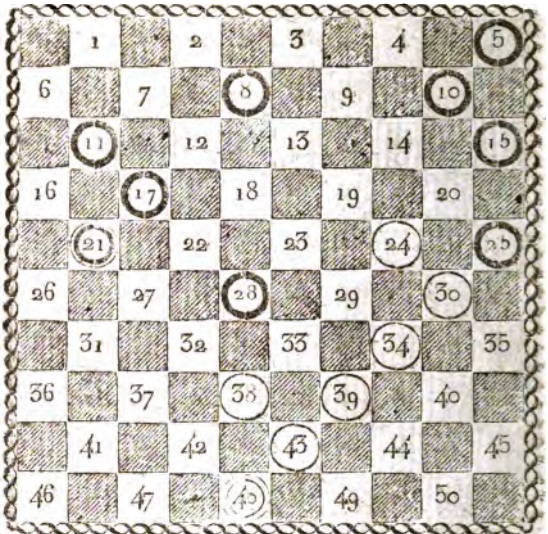
N.° 344. P. et D. 7 et 1 D. c. 7 et 1 D.



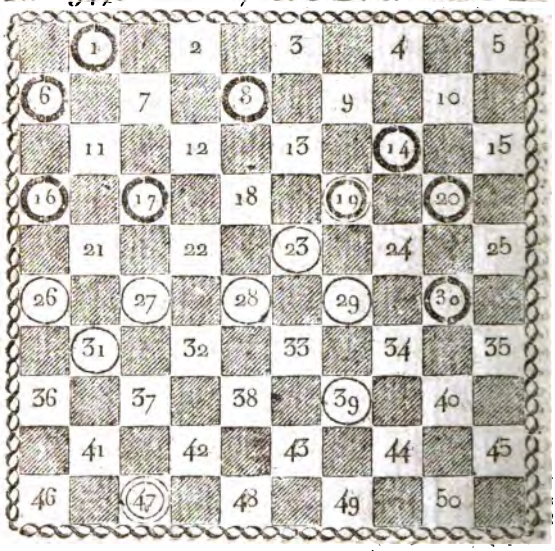
N.° 345. 7 et 1 D. c. 7 et 1 D.



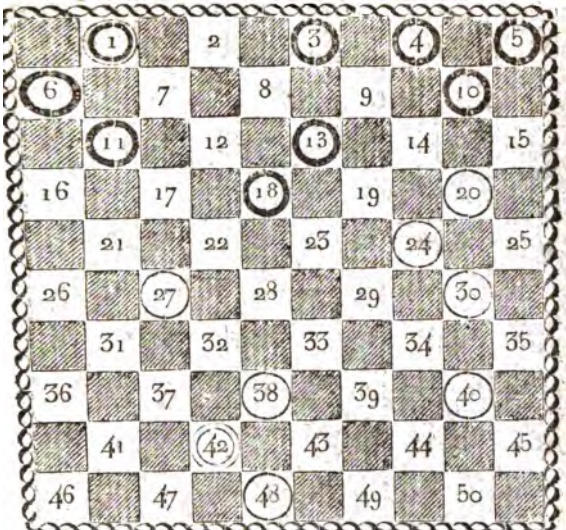
N.° 346. P. et D. 6 et 1 D.c. 8 et 1 D.



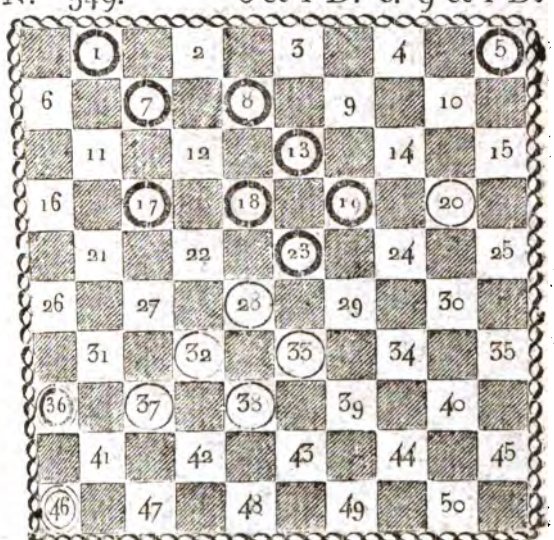
N.° 347. 7 et 1 D. c. 8 et 1 D.



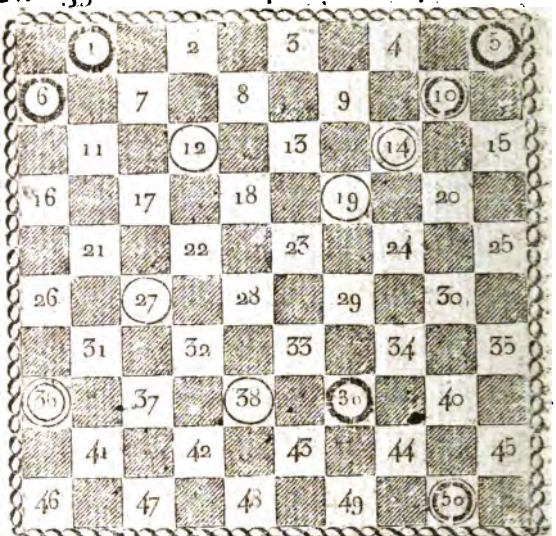
N.° 348. P. et D. 7 et 1 D. c. 8 et 1 D.



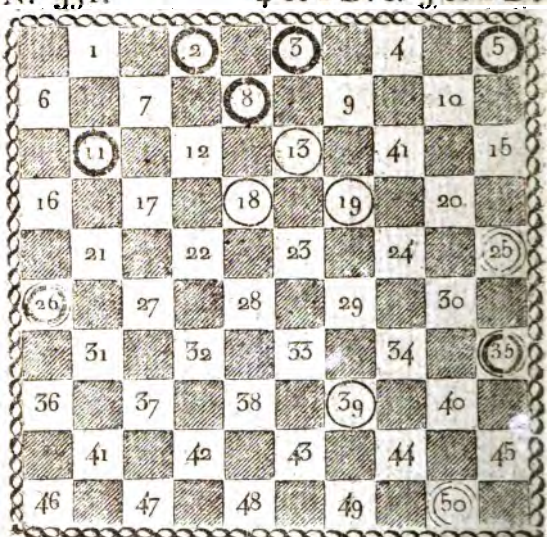
N.° 349. 6 et 1 D. c. 9 et 1 D.



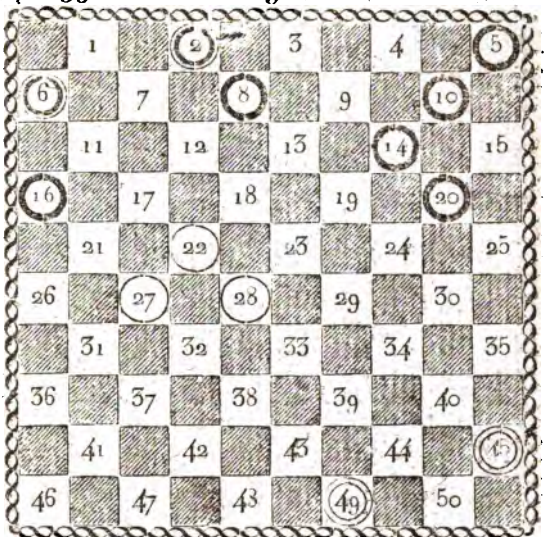
N.° 350. P. et D. 4 et 2 D. c. 4 et 2 D.



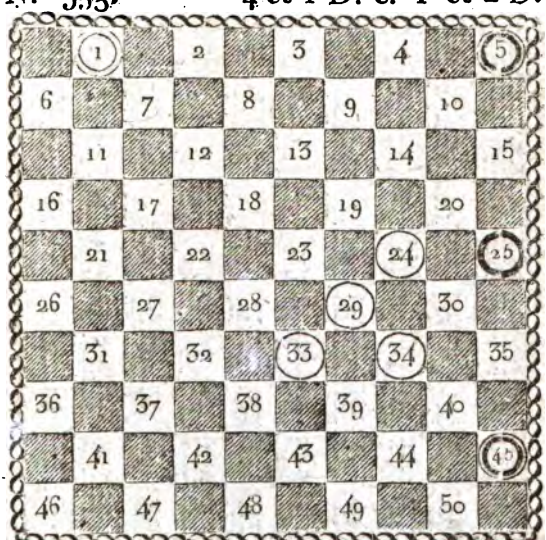
N.° 351. 4 et 2 D. c. 5 et 2 D.



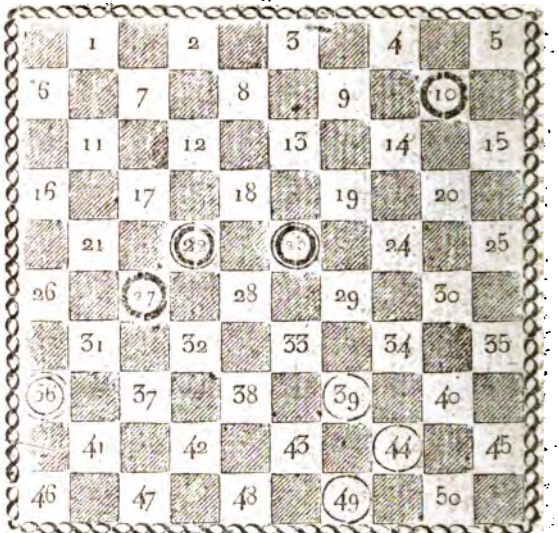
N.° 352. P. et D. 3 et 2 D. c. 6 et 2 D.



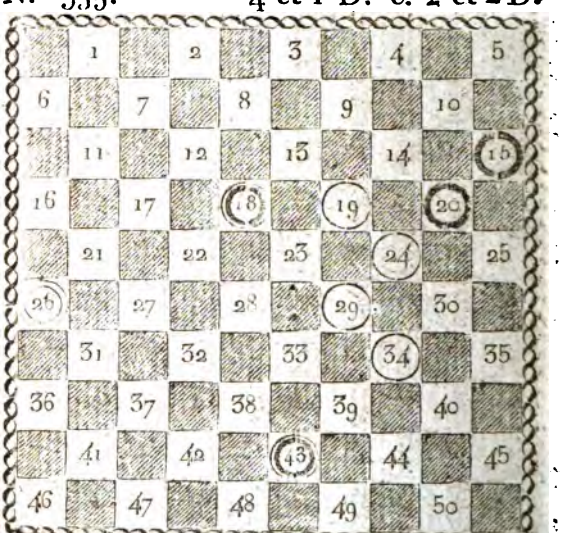
N.° 353. 4 et 1 D. c. 1 et 2 D.



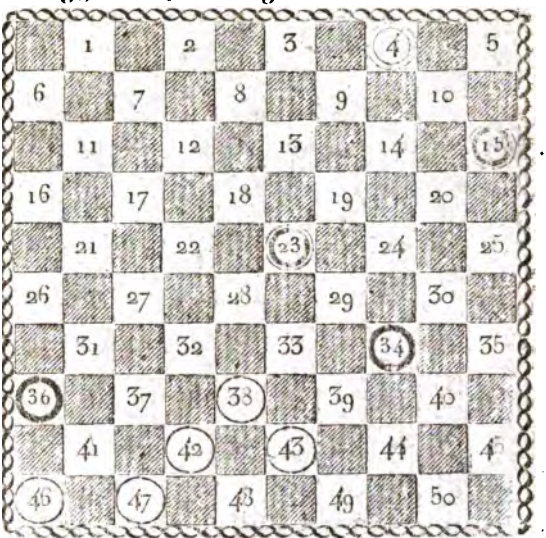
N.° 354. P. et D. 3 et 1 D. c. 2 et 2 D.



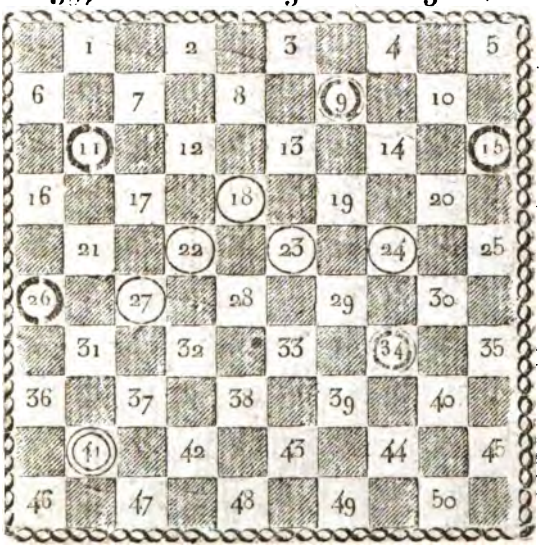
N.° 355. 4 et 1 D. c. 2 et 2 D.



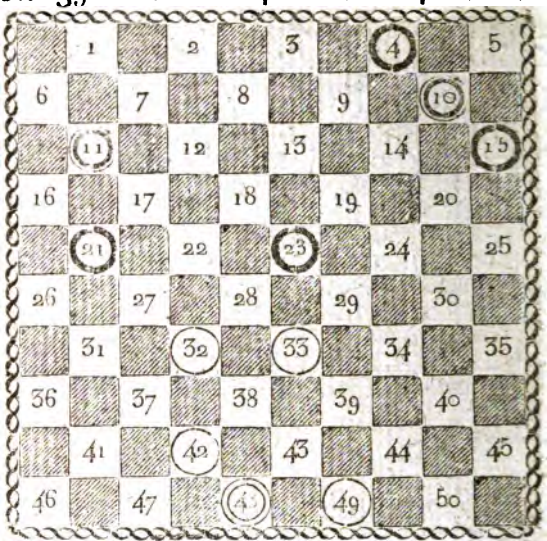
N.° 356. P. et D. 5 et 1 D. c. 2 et 2 D.



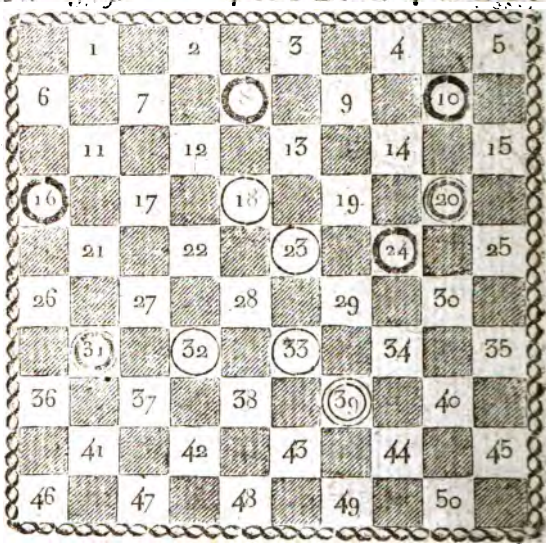
N.° 357. 5 et 1 D. c. 3 et 2 D.



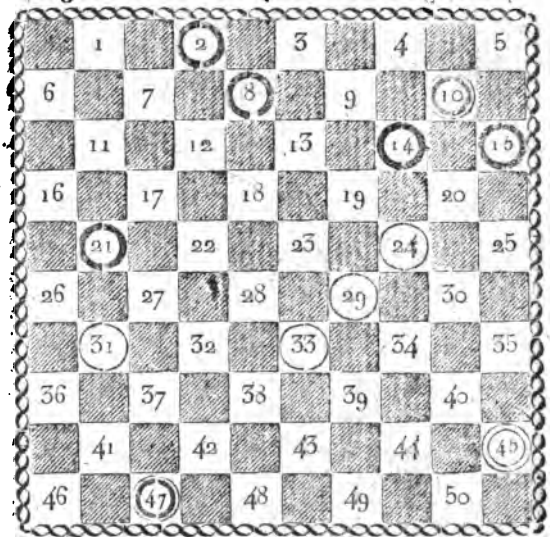
N.° 358. P. et D. 4 et 1 D. c. 4 et 2 D.



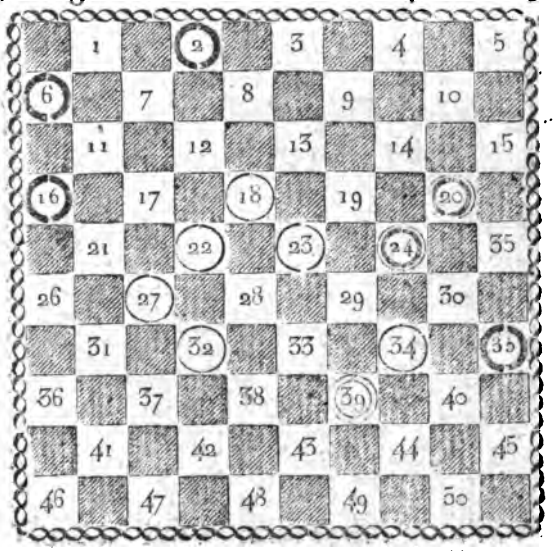
N.° 359. 4 et 1 D. c. 4 et 2 D.



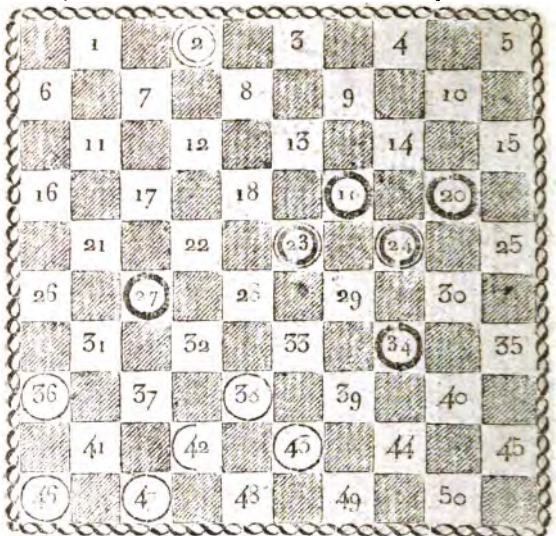
N.° 360. P. et D. 4 et 1 D. c. 5 et 2 D.



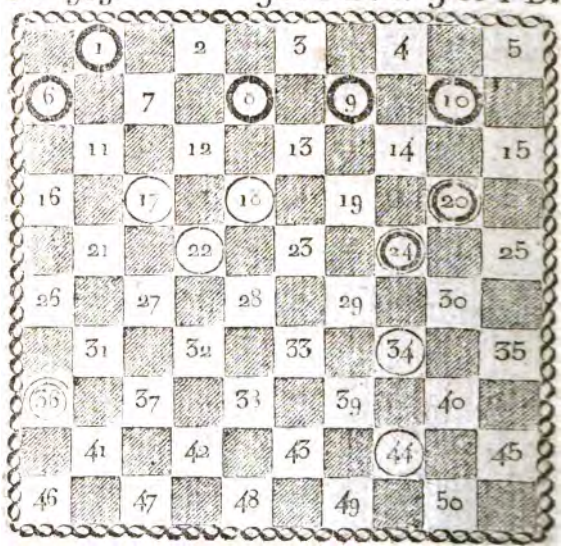
N.° 361. 6 et 1 D. c. 4. et 2 D.



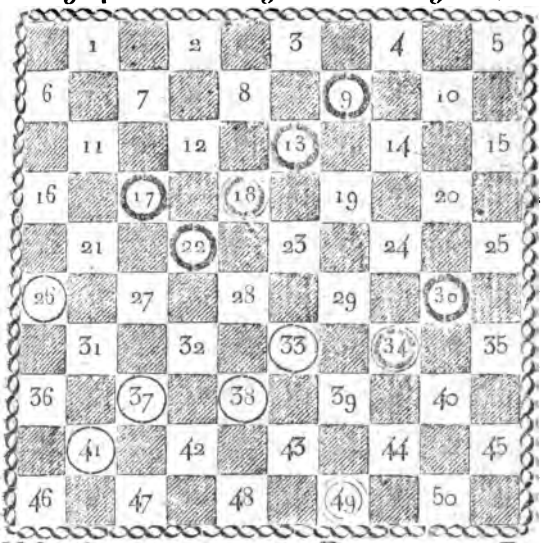
N.° 362. P. et D. 6 et 1 D. c. 4 et 2 D.



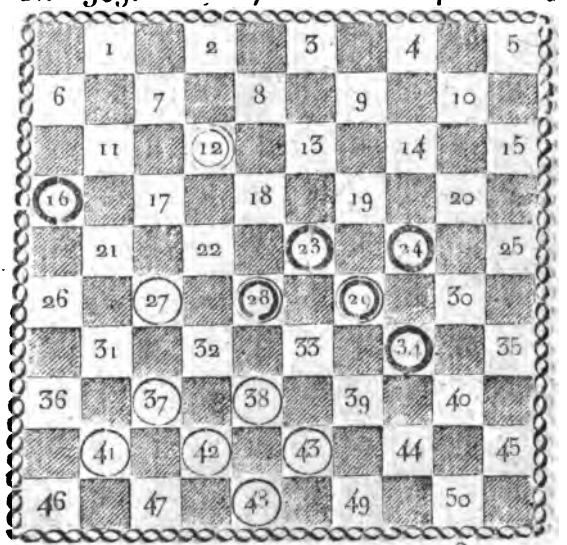
N.° 363. 5 et 1 D. c. 5 et 1 D.



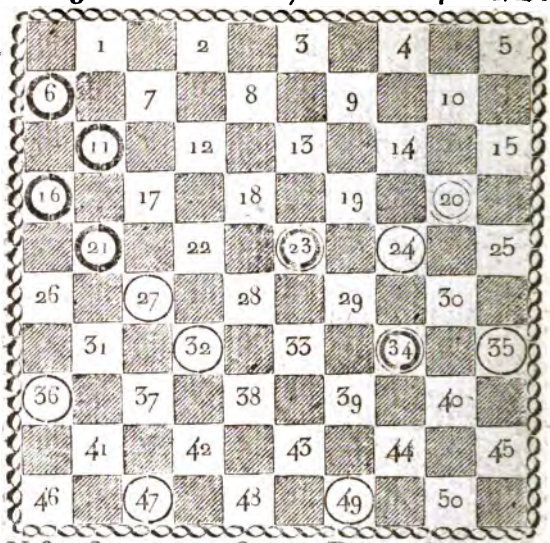
N.° 364. P. et D. 5 et 1 D. c. 5 et 2 D.



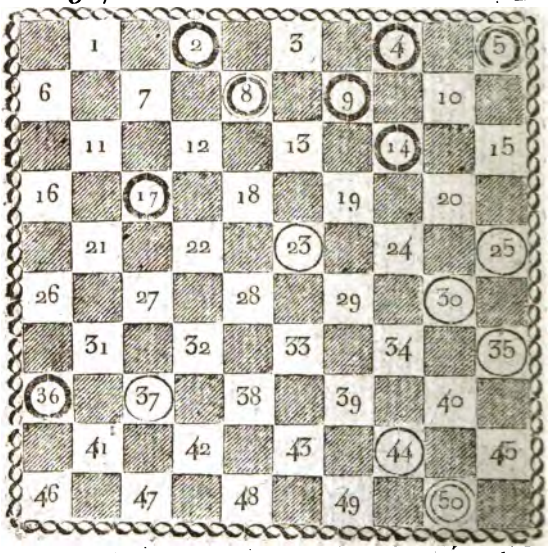
N.° 365. 7 et 1 D. c. 4 et 2 D.



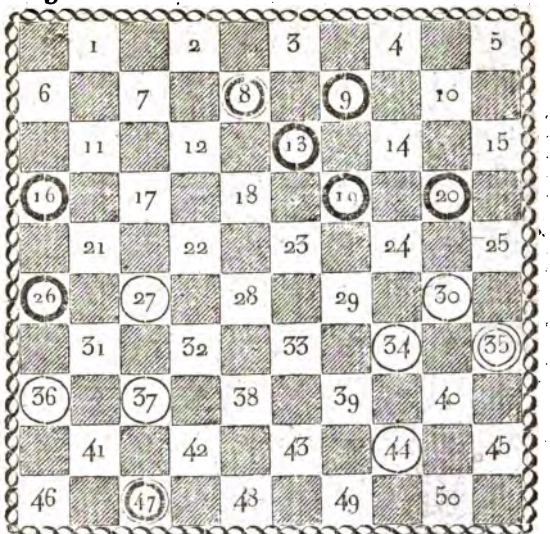
N.° 366. P. et D. -7 et 1 D. c. 4 et 2 D.



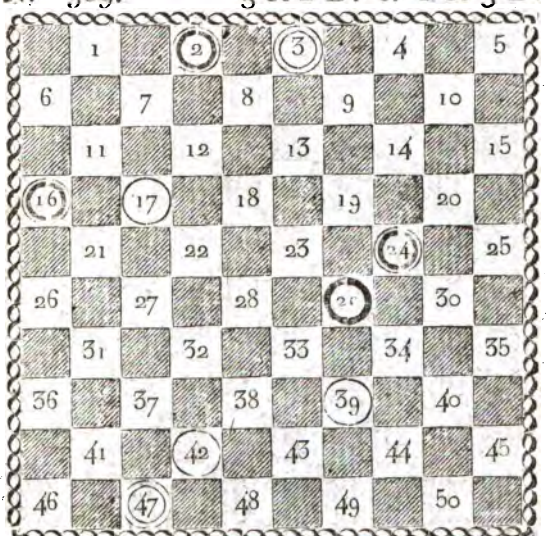
N.° 367. 6 et 1 D. c. 6 et 2 D.



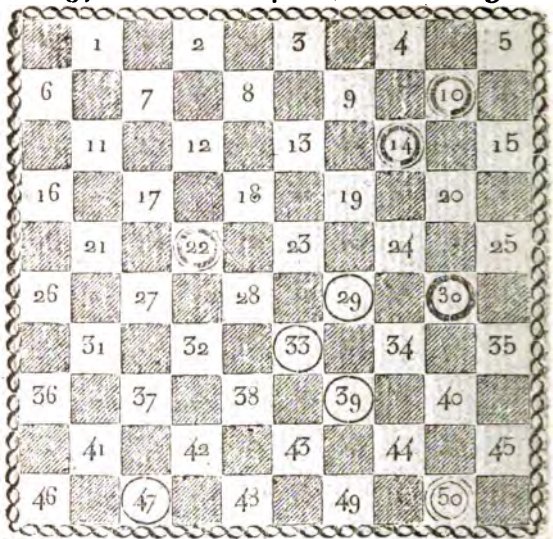
N° 368. P. et D. 6 et 1 D. c. 6 et 2 D.



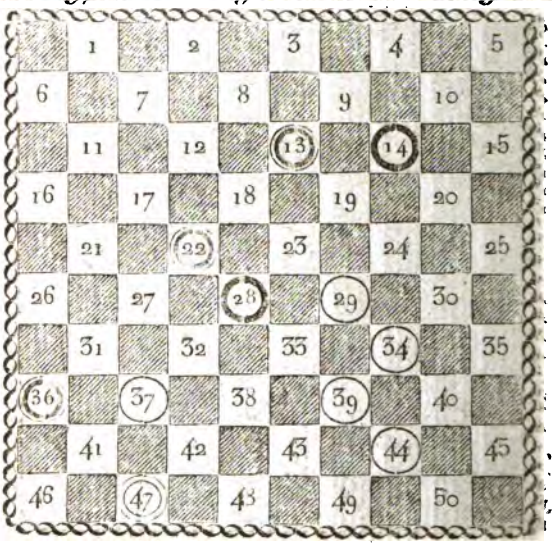
N.° 369. 3 et 2 D. c. 1 et 3 D.



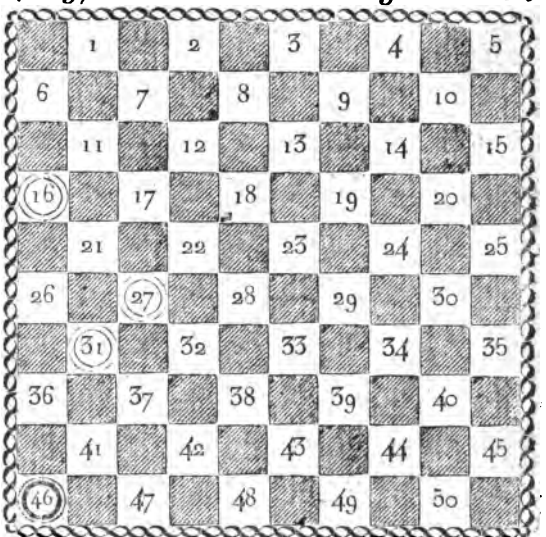
N.° 370. P. et D. 4 et 1 D. c. 1 et 3 D.



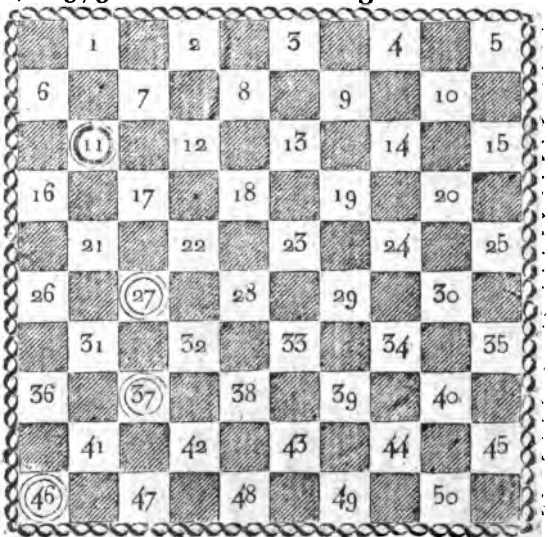
N.° 371. 5 et 1 D. c. 2 et 3 D.



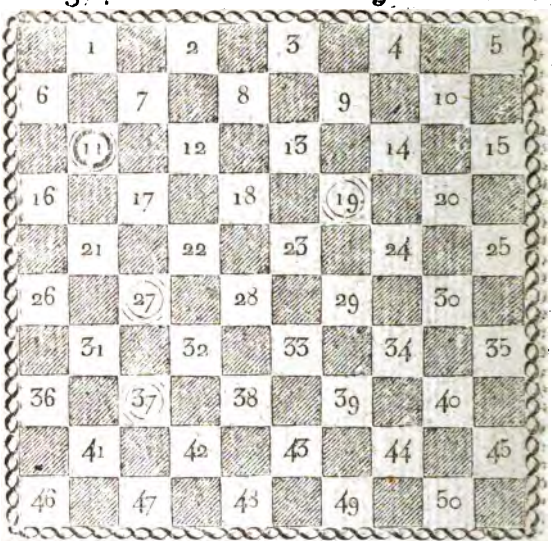
N.° 372. D. S. P. 3 D. c. 1 D.



N.° 373. 3 D. c. 1 D.

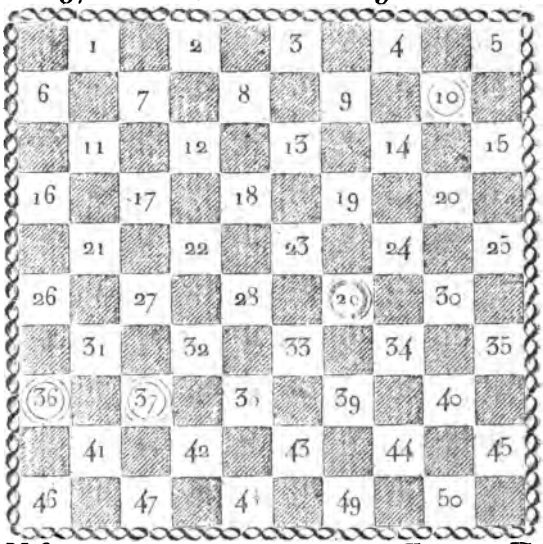


N.° 374. D. S. P. 3 D. c. 1 D.

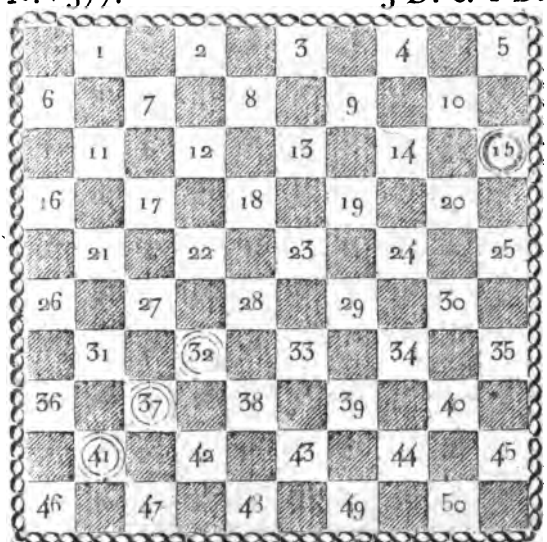


N.° 375. 3 D. c. 1 D.

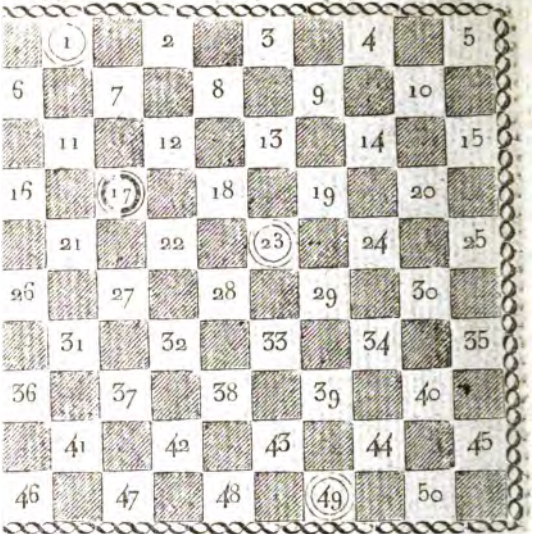
N.° 376. D. S. P. 3 D. c. 1 D.



N.° 377. 3 D. c. 1 D.

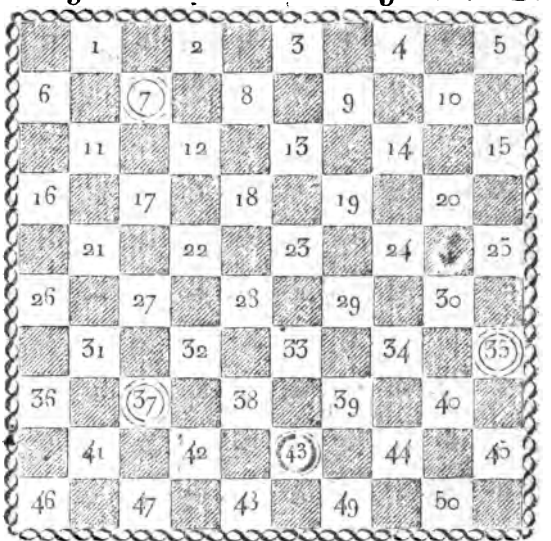


N.° 378. D. S. P. 3 D. c. 1 D.

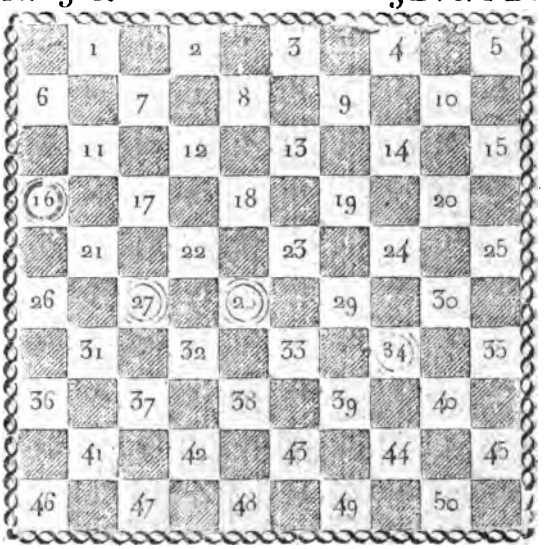


N.° 379. 3 D. c. 1 D.

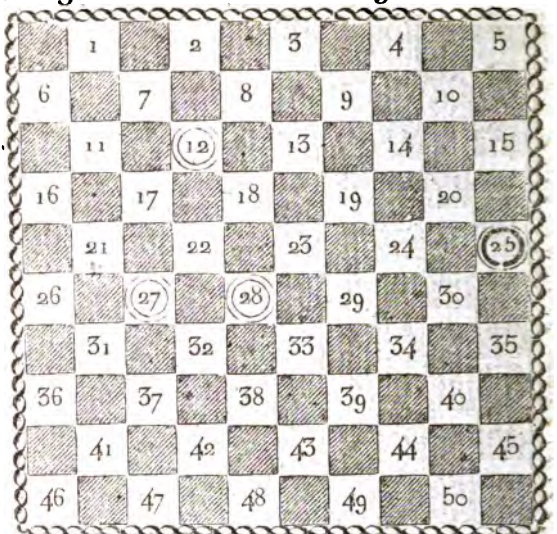
N.° 380. D. S. P. 3 D. c. 1 D.



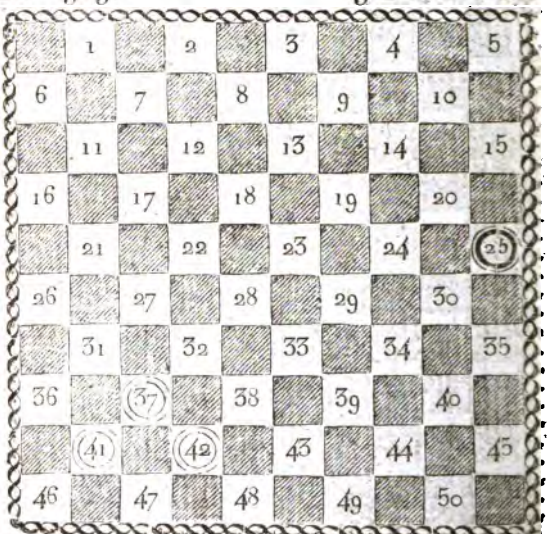
N.° 381. 3 D. c. 1 D.



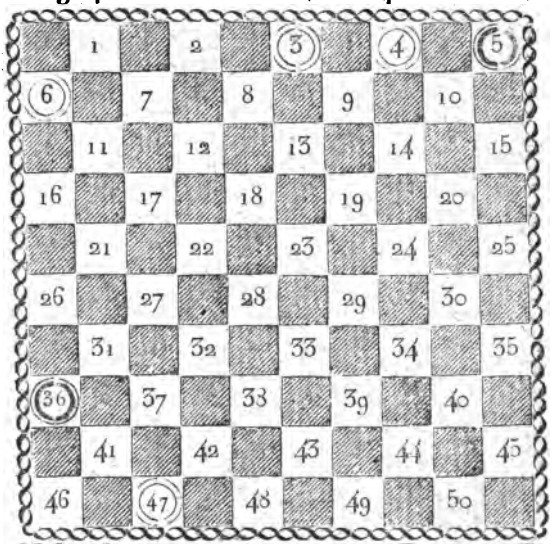
N.° 382. D. S. P. 3 D. c. 1 D.



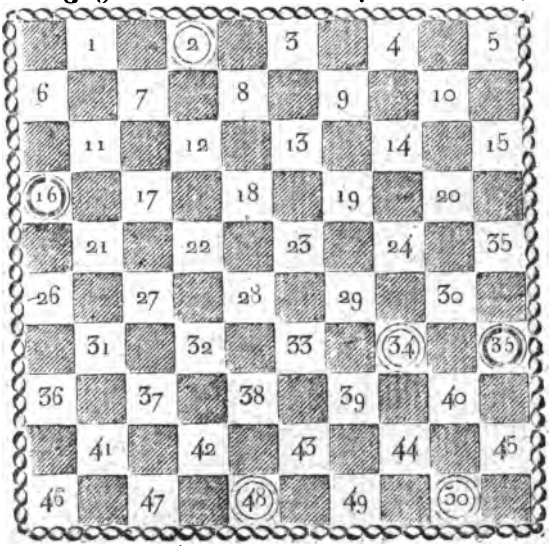
N.° 383. 3 D. c. 1 D.



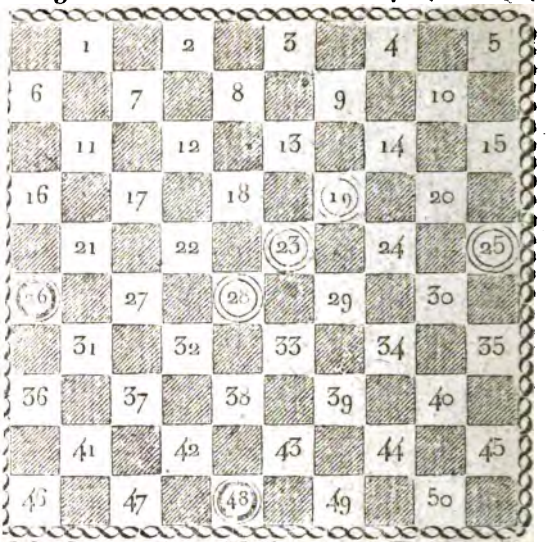
N.° 384. D. S. P. 4 D. c. 2 D.



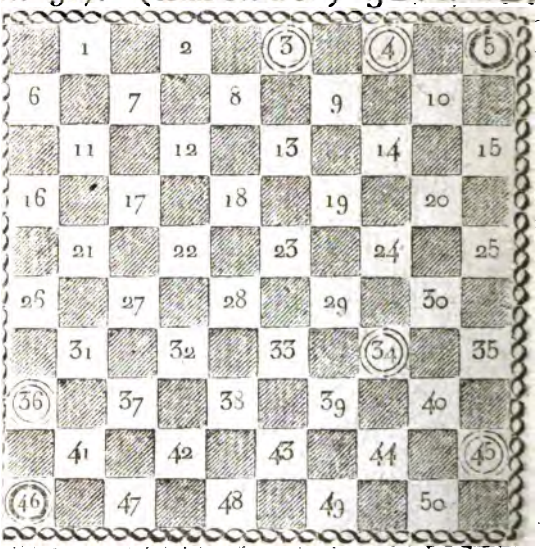
N.° 385. 4 D. c. 2 D.



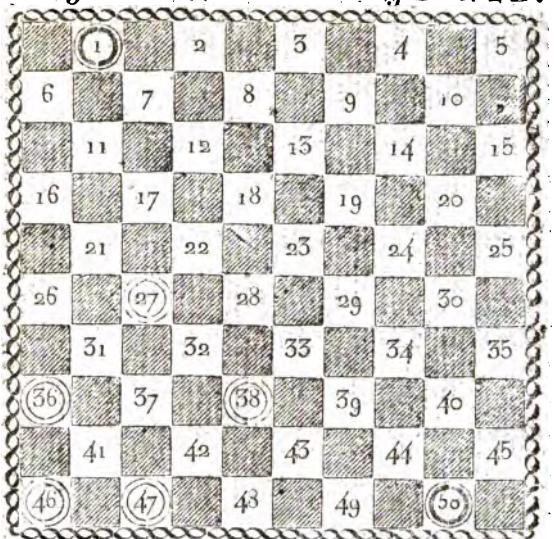
N.° 386. D. S. P. 4 D. c. 2 [illegible]



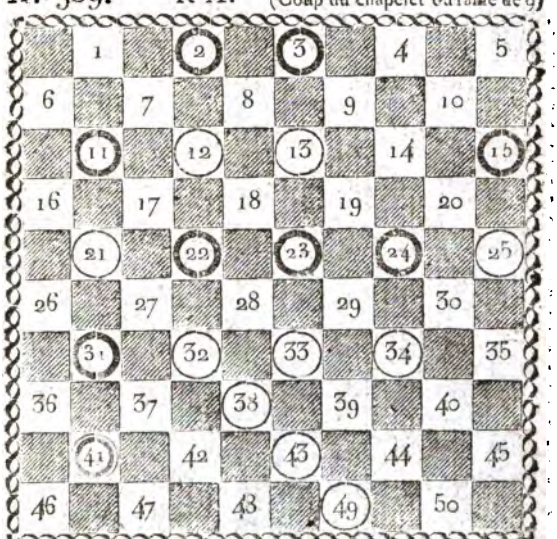
N.° 387. (Aux N. à J.) 5 D. c. 2 D.



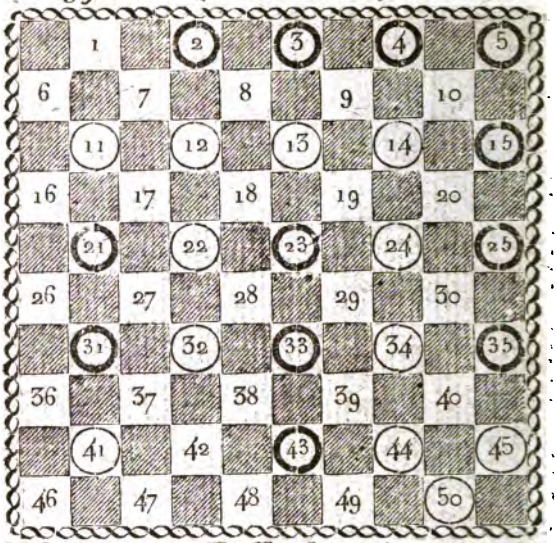
N.° 388. D. S. P. 5 D. c. 2 D.



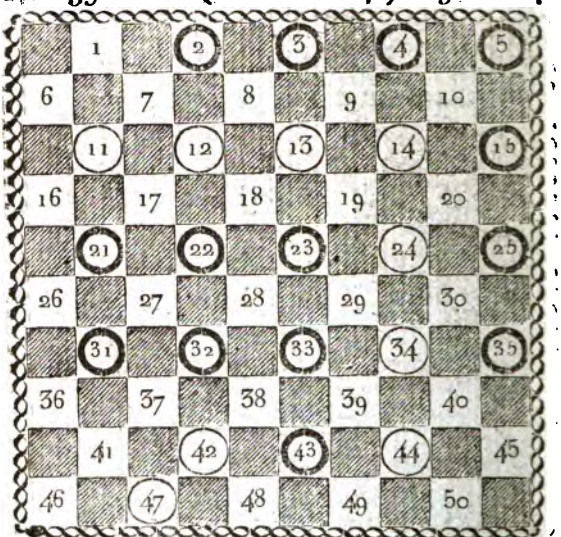
N.° 389. R A. (Coup du chapelet ou rafle de 9)



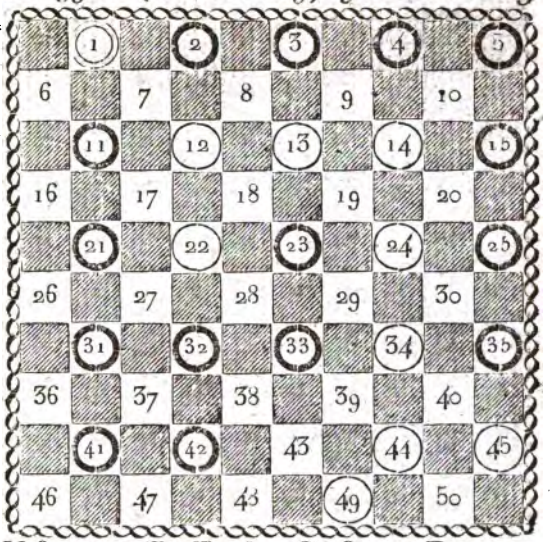
N.° 390. (Raffle de 12.) 12 c. 12



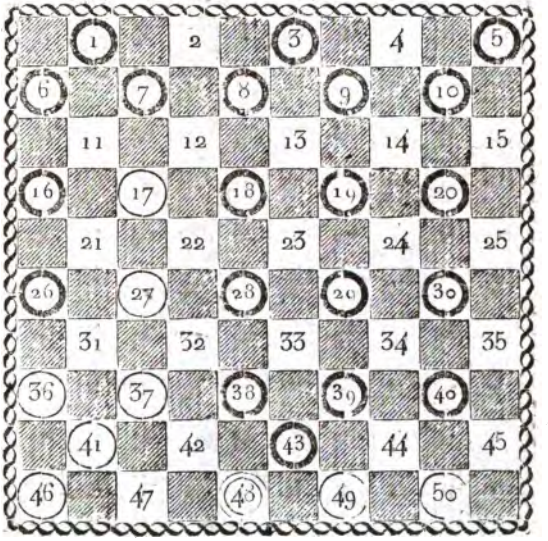
N.° 391. (Raffle de 14.) 9 c. 14



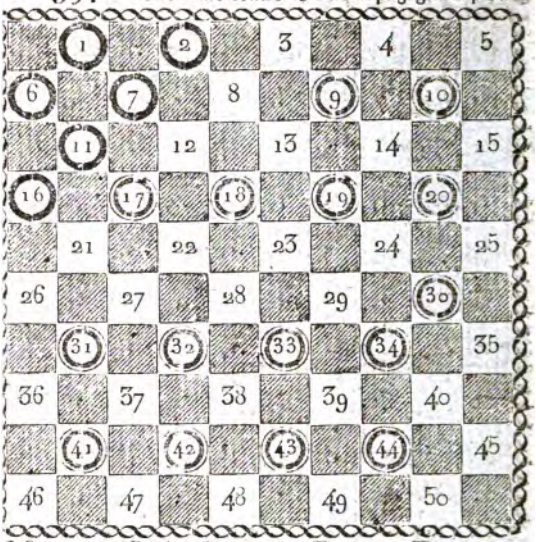
N.° 392. (Raffle de 15) 9 et 1 D. c. 15.



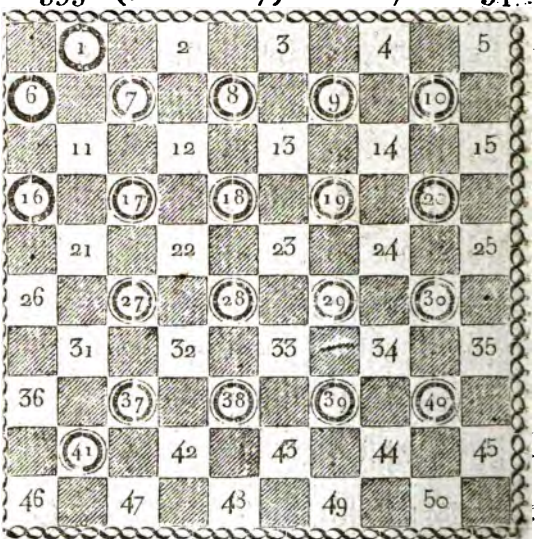
N.° 393. (Raffle de 16) 8 et 1 D. c. 20.



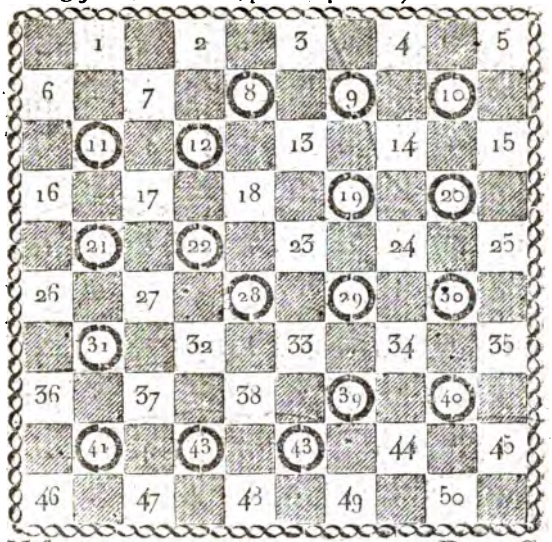
N.° 394. Une dame contre 15 D. et 6 p. gagne la partie.



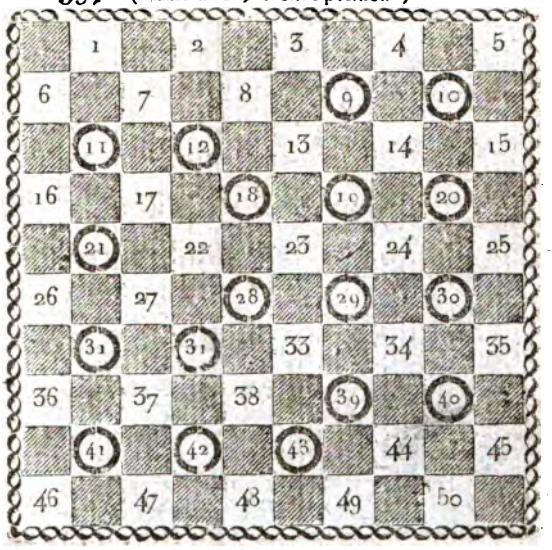
N.° 395. (R A. de 17) 1 D. c. 17 D. et 3 p.



N.° 396. (Raffle de 18, première position.) 1 D. c. 18.



N.° 397. (Raffle de 18, seconde position.) 1 D. c. 18.



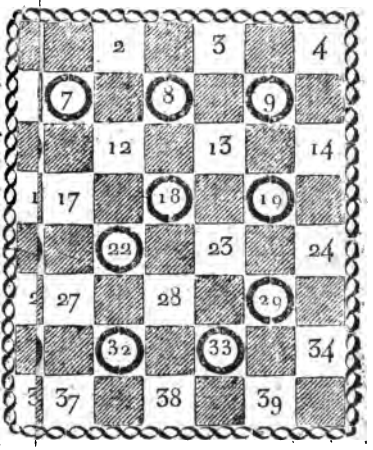
RAFFLES de 19, ou maximum des pions qu'une dame peut prendre d'un seul trait.

N.° 398. 1.re position. 1 D. c. 19.

N.° 399. 2.e position. 1 D. c. 19.

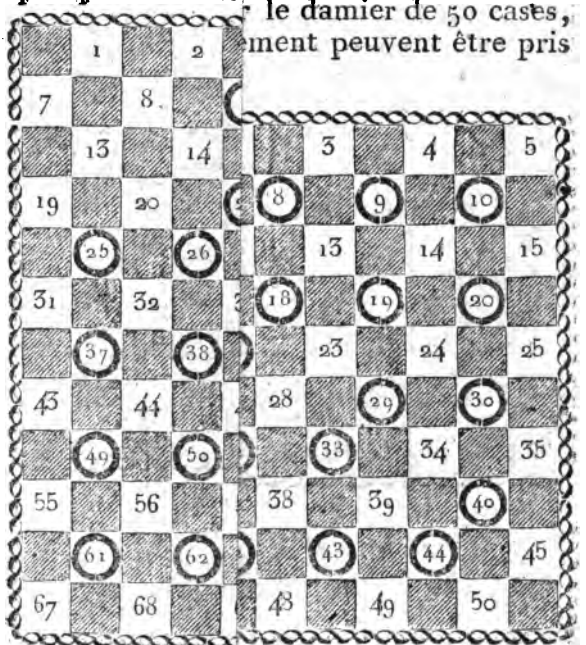
N.° 400.

Raffle de 10 ou maximum des pions qu'une dame peut prendre sur le damier de 32 cases.

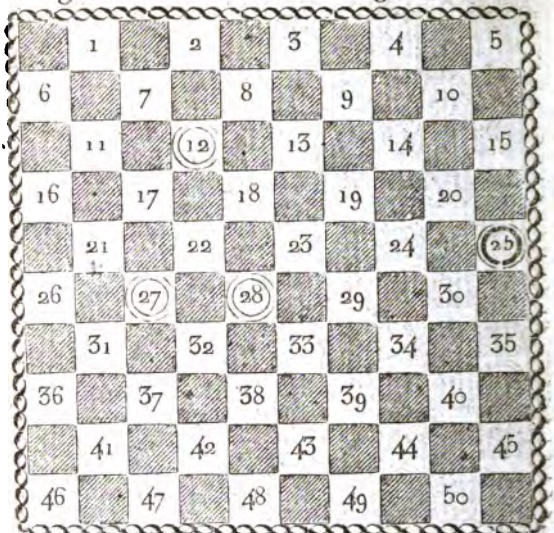


» D. c. 10.

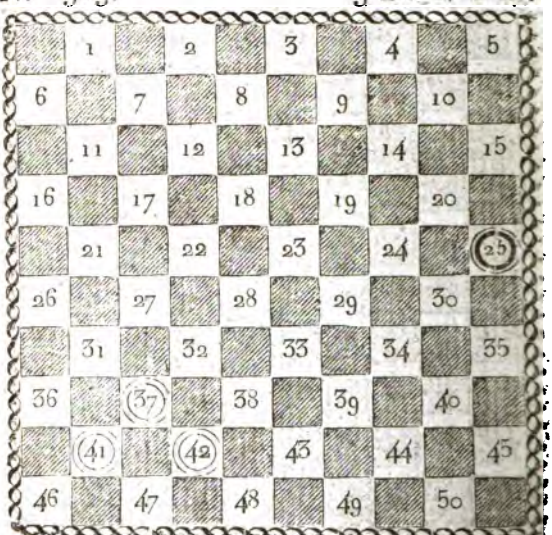
N. 401. Ra. de 28, ou des pions que l'on peut peut prendre sur le r le damier de 50 cases, ment peuvent être pris



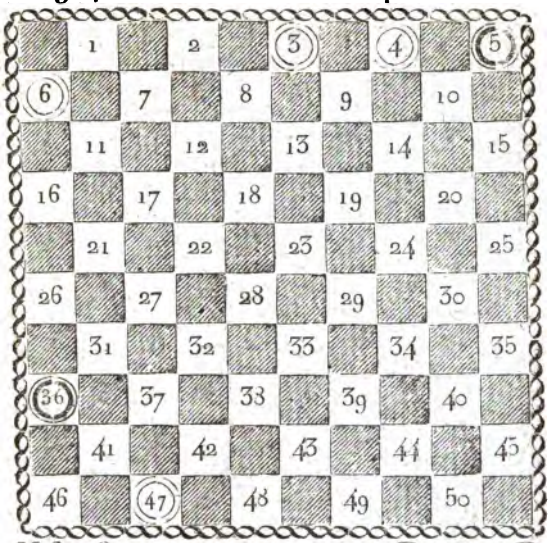
N.° 382. D. S. P. 3 D. c. 1 D.



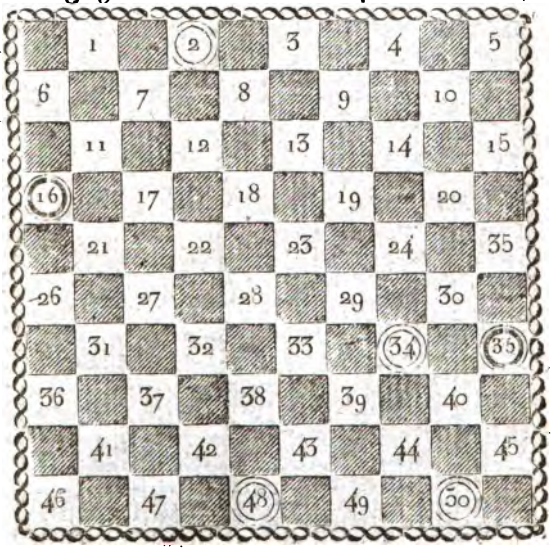
N.° 383. 3 D. c. 1 D.



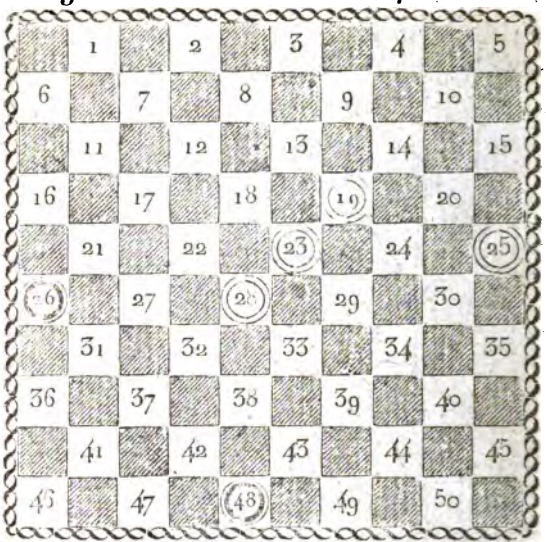
N.° 384. D. S. P. 4 D. c. 2 D.



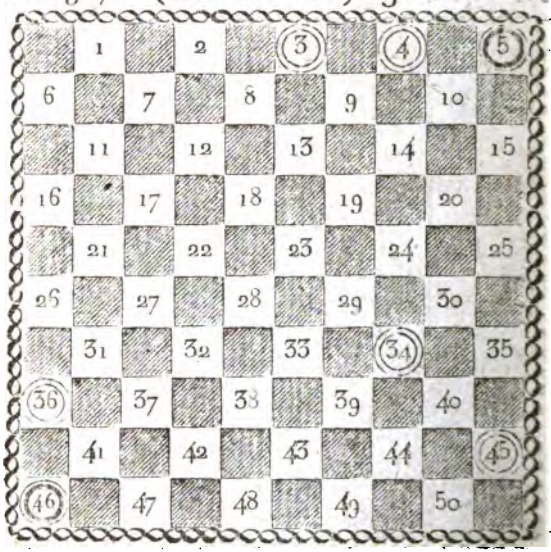
N.° 385. 4 D. c. 2 D.



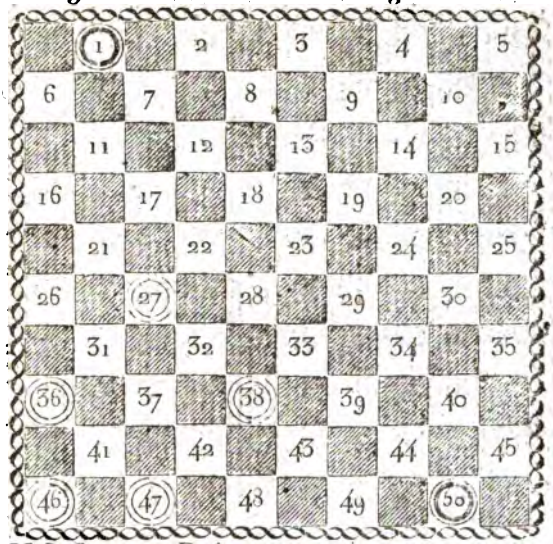
N.° 386. D. S. P. 4 D. c. 2 D.



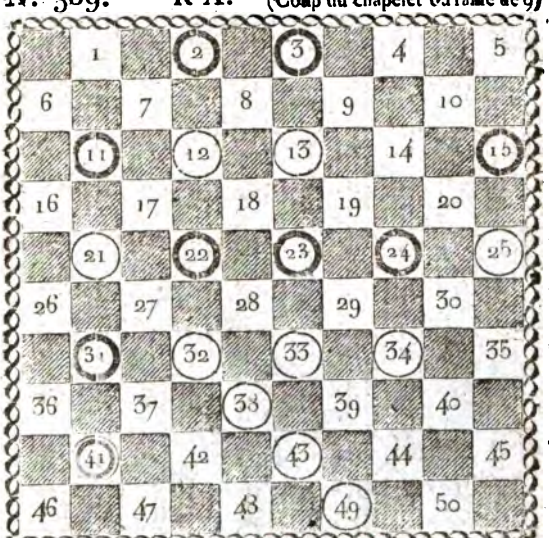
N.° 387. (Aux N. à J.) 5 D. c. 2 D.



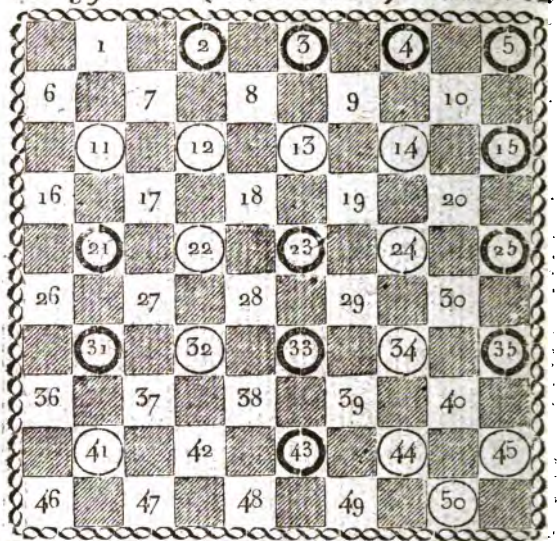
N.° 388. D. S. P. 5 D. c. 2 D.



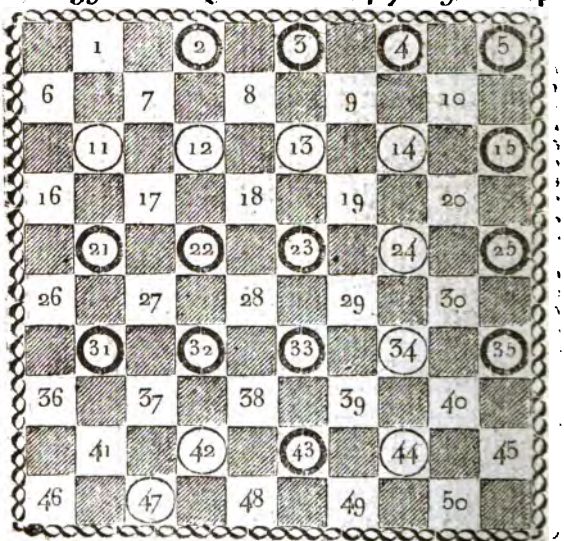
N.° 389. R A. (Coup du chapelet ou raffle de 9)



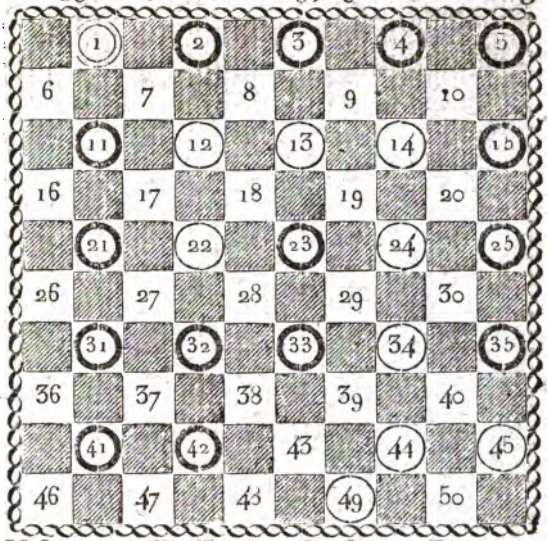
N.° 390. (Raffle de 12.) 12 c. 12



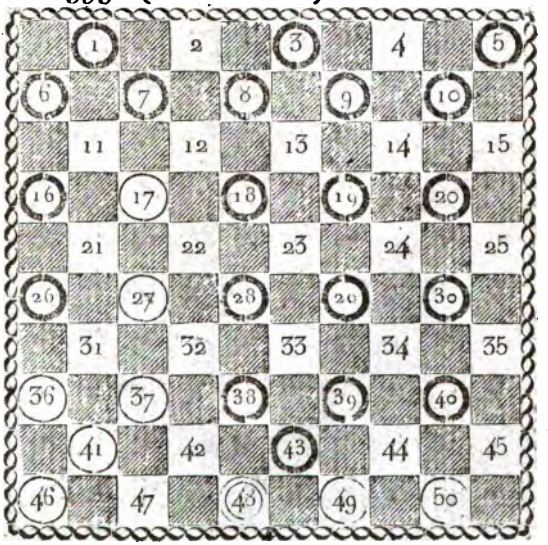
N.° 391. (Raffle de 14.) 9 c. 14



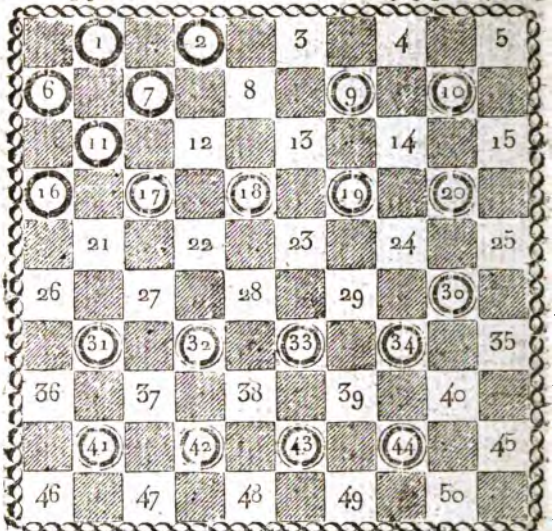
N.° 392. (Raffle de 15) 9 et 1 D. c. 15.



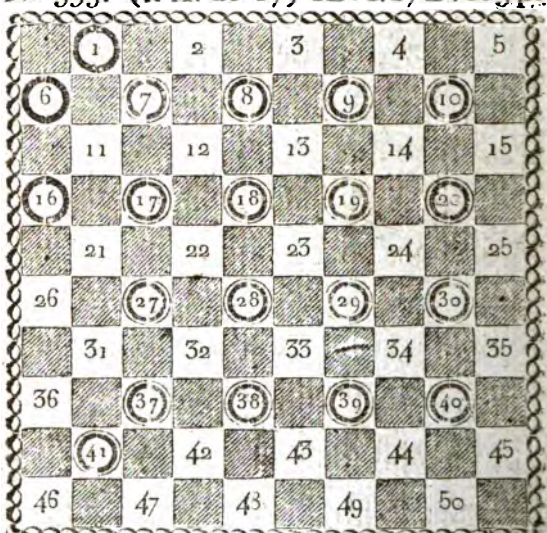
N.° 393. (Raffle de 16) 8 et 1 D. c. 20.



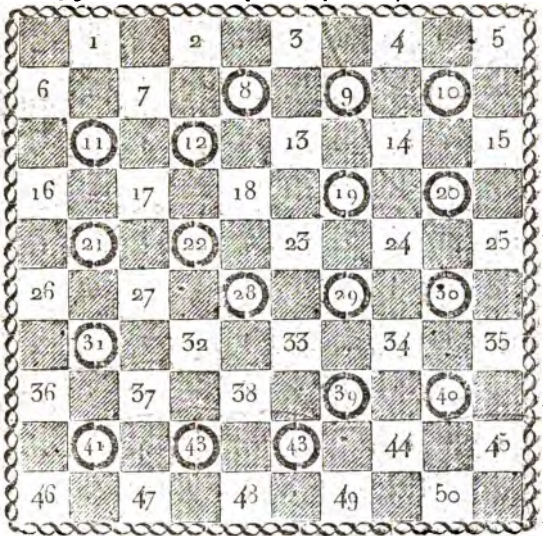
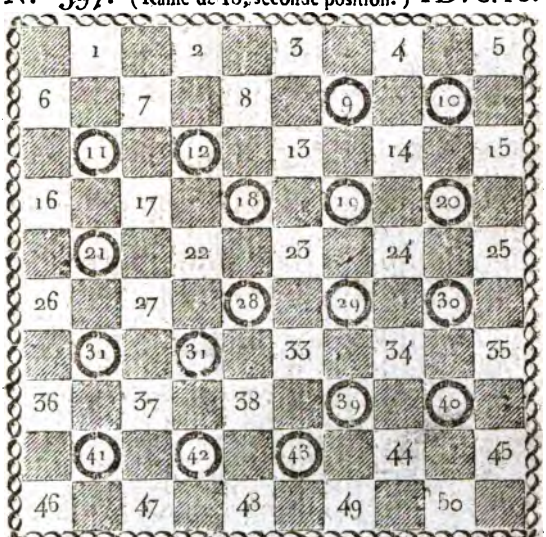
N.° 394. Une dame contre 15 D. et 6 p. gagne la partie.



N.° 395. (R A. de 17) 1 D. c. 17 D. et 3 p.



N.° 396. (Raffle de 18, première position.) 1 D. c. 18.



N.° 397. (Raffle de 18, seconde position.) 1 D. c. 18.